HELPLINE Medal Of Honor • Medievil • Tommorow Never Dies
Resident Evil 3: Nemesis (2. dio) • Rainbow Six (2. dio)

NA 100 STRANICA

PSX

CIJENA 21.90 KN
BROJ 11 VELJAČA 2000.

PLAYSTATION ČASOPIS

MESSIAH

NAJAVE

Vožnje u 2000.

Colin McRae Rally 2, Toca WTC, NFS Porsche, Vanishing Point, Formula 1 2000, Rally Championship, Rally Masters, Driver 2, Superbike 2000...

Nightmare Creatures 2
Spiderman

HARDWARE

Act Labs proizvodi
Graphic Kit
Multi-Stick 8 in 1

ODIGRALI SMO

ISS Pro Evolution
Eagle One: Harrier Attack
F1 World Championship
Tomba 2
NHL 2000
Spec Ops
Space Debris
This is Football
Renegade Racers
Pro Pibal: Fantastic Journey
Shao Lin
South Park Rally

ISSUE 11 FEBRUARY 21,90 KN 570 SLT 5,5 KM

JOŠ 2 TJEDNA DO IZLASKA

www.renoprom.hr
e-mail: renoprom@renoprom.hr
RENO PROM
ZAGREB
Gundulićeva 19
tel.: 01/4854 005
SPLIT
Robna kuća Dobri
tel.: 021/380 147
RIJEKA
Krešimirova 14
tel.: 051/335 145
STUDIO 19
ENTERTAINMENT
PHILIPS
mogućnosti plaćanja
AMERICAN EXPRESS
Diners Club International
MasterCard
4,6,24 rate
ČEKOVI GRAĐANA
do 6 rata
POTROŠAČKI KREDITI
do 36 rata
Let's make things better.
PHILIPS

PSX
PLAYSTATION ČASOPIS

IZDAVAČ
JANUS PRESS D.O.O.
Majstora Radonje 10/I, 10 000 Zagreb
TEL/FAX
+385 (0)1 3843 600, 3843 599, 3843 772
E-MAIL: psx@janus.hr
WWW: http://psx.janus.hr

DIREKTORICA
Senka Kušer
senka.kuser@janus.hr

TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
tomislav.mijic@janus.hr

KOORDINATOR IZDANJA
Kristijan Žibreg
chris@janus.hr

GLAVNI UREDNIK
Dario Zrno
dario.zrno@janus.hr

ART DIREKTOR
Igor Vranješ
igor.vranjes@janus.hr

GRAFIČKA UREDNICA
Željka Mokos
zeljka.mokos@janus.hr

VODITELJ MARKETINGA
Krešimir Mijić
kresimir.mijic@janus.hr

SURADNICI
Ivan Bolkovac, Hrvoje Herceg, Berislav Jozić, Krešimir Jozić, Igor Milanović, Danijel Mičić, Danijel Reškovac, Nevenka Šalat, Tanja Vitas, Amar Rešić, Predrag Grujić, Vedran Sandić

LEKTORICA
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Na[illegible]ac

PRETPLATA
Marijana Jurič
prodaja@janus.hr
(reklamacije i upiti radnim danom od 10 do 14 h)

PRIJELOM I OBRADA
dtp@janus.hr
Darko Poslek, Tomislav Majcenić, Marijan Baćac

IZRADA FILMOVA
Janus Studio

UGOVORNA KONZALTING AGENCIJA
INTERMEDIA D. O. O.
consulting & managment
Petrinjska 11/IV, 10 000Zageb
TEL: +385 (0)1 4922 855
E-MAIL: intermedia@zg.tel.hr

TISAK
VJESNIK d.d.
Slavonska avenija 4
10 000 Zagreb

ISSN 1331-7849

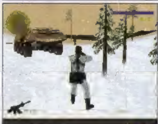
Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav poslani materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja PSX-a bez suglasnosti izdavača.

Naklada broja: 18 000

janus

SADRŽAJ

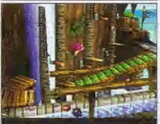
ISS PRO EVOLUTION 32



SPEC OPS 46

F1 W CHAMPIONSHIP 40

EAGLE ONE: H.A. 38



TOMBA 2 42

MESSIAH 50

KONTAKT ZONA 8

NOVOSTI 8
Prvi pogled 17

PRVI PRIKAZ: MESSIAH 52

NAJAVE
Vožnje u 2000 20
Nightmare Creatures 2 26
Spiderman 27

ODIGRALI SMO
ISS Pro Evolution 32
Eagle One: Harrier Attack 38
F1 World Championship 40
Tomba 2 42
NHL 2000 44
Spec Ops 46
Space Debris 48
This is Football 54
Renegade Racers 56
Pro Pinball: Fantastic Journey 57
Shao Lin 58
South Park Rally 59
Trick'n Snowboarder 61

HARDWARE
Act Labs 66
Graphic Kit 67
Multi-stick 69

HELPLINE
Pitanja i odgovori 70
Medal of Honor 78
Medievil 78
Tomorrow Never Dies 82
Resident Evil 3 (2. dio) 86
Rainbow Six (2. dio) 90

Znate li koji je

najveći događaj

u povijesti

PlayStationa?

Nogometna evolucija

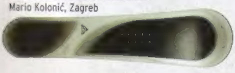
Do prije pola godine malo se znalo o ISS serijalu, odnosno znao je samo uži krug ljudi koji su bili dovoljno sretni da ga zaigraju. Čini se da se situacija uvelike mijenja (u tome je i PSX imao velikih zasluga), sve se više priča o *nekom nogometu na PlayStationu koji je tako sličan pravom*. Konami je odavno shvatio da se pored FIFA-e, pa i ostalih nogometnih simulacija, ne može nositi s marketingom i promidžbom. Poznate osobe koje reklamiraju FIFA-u (među kojima ima i nenogometaša, primjerice Robie Williams), svi njeni licencirani kupovi, natjecanja, imena pa čak i događanja podigle su je u neizmjerne visine slave i, ono najbitnije, na vrhove top ljestvica prodaje. Dakako, čarobnu formulu ekipa iz EA sigurno neće mijenjati i sa sigurnošću možemo već sada najaviti, primjerice, FIFA-u 2005. S druge strane, u FIFA-inoj sjeni, Konami je svake godine razvijao svoju verziju nogometa koji je imao samo jedan sveti cilj: biti igriv, realan i što bliže *pravoj stvari*.
I evo, nakon tri godine ISS-ovanja (od samih početaka) svečano izjavljujem: "*ISS Pro Evolution* je najbolji virtualni nogometni simulator ikad i na bilo kojoj platformi!" Time ne umanjujem kvalitetu FIFA-e niti bilo koje druge nogometne simulacije jer one imaju sasvim drugi krug obožavatelja, ali preporučujem svakome da barem nakratko zaigra *Evolution* - siguran sam, neće zažaliti. Uostalom, pročitajte odličnu Ixinu recenziju na 32. stranici ovog broja.
I dok se budete zabavljali sa svojom virtualnom momčadi, znajte da se u Shinyju razvija igra velike produkcije provokativnog imena *Messiah* (ili *Božji pomazanik*). U ulozi anđela imenom Bob ("Well Bob", rekao bi *Crna Guja*) lutajući kroz futuristične gradove u stilu *Blade Runnera*, pokušavate očistiti svijet od, zna se čega, šljama ljudskog podrijetla. Pitam se kako će ova igra proći cenzuru?
I da najavim veliki događaj koji će pohoditi naša novinarska ekipa: PlayStation festival 2000. u Tokiju. Dakle, sretni sastav (Krešo i ja) bit će u prigodi da vam iz samog središta Sonyja i PlayStationa donese sve najnovije vijesti i impresije o PlayStationu 2. Puna tri dana će se na 500 PS2 konzola vrtjeti 30-tak već gotovih igara (prodaja počinje 4.ožujka) među kojima i svima poznate Tekken Tag Turnament, Ridge Racer V, Gran Turismo 2000, FIFA 2000 (za PS2), Jikkyou World Soccer 2000 (iliti ISS za PS2), Kessen, Eternal Ring, Evergrace...
Sve impresije, najave, slike, novosti te razgovor s proizvođačima Gran Turisma (iz središnje Sonyjeve zgrade) te ekipom iz Squarea (o Final Fantasyju 9, 10 i 11) pročitajte u sljedećem broju PSX-a. Do tada uživajte čitajući 11. broj vašeg i našeg časopisa.

Dario Zrno

Dobitnici nagradnih igara iz prošlog broja:

Final Fantasy VIII komplet
Danijela Rončević
Baška, Krk

Nitro snowboard
Mario Kolonić, Zagreb



Dallas records

en face
sve se mijenja (CD)
Goran Luetić, Zagreb
Vasiljević Aleksandar, Rijeka

george michael
songs from the last century (CD)
Zoran Borojević, Vinkovci
Orsat Raguž, Dubrovnik

backstreet boys
millennium (cass)
Andrej Bojanić, Osijek
Ernest Jurišić, Križevci

Čestitamo sretnim dobitnicima

PLAYSTATION® FESTIVAL 2000

Tokyo, Japan

Makuhari Messe

18. 2. - 20. 2.

Sony Computer Entertainment Inc.

organizira u samom srcu Japana, u Tokyju

najveći PlayStation sajam u povijesti

na kojem japanskoj javnosti

predstavlja

30 PlayStation 2 igara

(koje će se moći igrati) na

500 PlayStation 2 konzola

Časopis PSX šalje u Tokio svoju novinarsku ekipu koja će vas u sljedećem broju PSX-a izvijestiti o svemu što se događalo na PlayStation festivalu 2000.

Ne propustite veliku reportažu iz Tokyja s PlayStation festivala u sljedećem PSX-u!

Pisma, komentari, reakcije...

Pišite nam...

na adresu

JANUS PRESS (PSX-kontakt zona)
Majstora Radonje 10
10000 Zagreb

e-mail

psx_pisma@janus.hr

Na pisma odgovarali Dario Žrno i Danijel Reškovac

Vaša pisma i kuponi za nagradnu igru su zatrpali redakciju ovoga mjeseca

PITANJA MJESECA

JE LI IZAŠAO LEGO RACERS? GORAN SOLDO IZ VUKOVARA

Priznat ćemo da nas je iznenadila velika potražnja za Lego igrama, sudeći prema vašim pismima. Lego Racer je inače već u prodaji (na sreću svih vas).

POSTOJI LI NA PLAYSTATIONU IGRICA S RUKOMETNOM TEMATIKOM? MILAN LUKETIĆ IZ RIJEKE

Vidi se utjecaj Europskog prvenstva. Znaj, Milane, da nisi jedini koji je razmišljao o simulaciji rukometa (nas je nekoliko čak razradilo sustav upravljanja), no na našu žalost, nitko se od programera nije toga još sjetio. Čini se da rukomet nije previše popularan sport.

GDJE U ZAGREBU MOGU KUPITI SUIKODEN II I KOJA MU JE CIJENA? STIPE

Pokušaj kod svih ovlaštenih prodavača Sony i PlayStation opreme, a cijena bi mu trebala biti oko 350 kuna.

MOŽE LI SE U GRAN TURISMU 2 NA DRUGOM CD-U STARTATI ISPOD 6. POZICIJE (NPR. DA SE VOZI KVALIFIKACIJSKI KRUG)? POMOZITE MI KOD ODABIRA: FIFA 2000, NBA 2000, NHL 2000, DRIVER, FORMULA '99 ILI NFS 4. MARINA IZ STUDENACA

U GT-u uvijek startaš sa šeste pozicije (pa to i nije neki problem, zar ne?), a što se tiče odabira predlažemo ti Driver, ISS Pro Evolution i NBA 2000 (no nećeš pogriješiti ni s ostalim igrama).

You're in the army now!

Bok!
Pišem po prvi put. Dok još PSX nije izašao, čitao sam Hacker. Časopis vam je super. Kad ćete u PSX-u objaviti Colin McRae Rally 2 i Toca 3. Sad sam u vojsci pa ne mogu igrati stalno PSX. Htio bih vas nešto zamoliti - u časopisu napišite cheats za WarZone 2100 i objasnite mi što da napravim na misiji br. 7 (Establish a Forward Base). Bit ću vam zahvalan ako napišete u sljedećem broju, samo nastavite tako raditi časopis. Vaš vjerni čitatelj Vjekoslav iz Ljubešćice

Dragi Vjeko (možemo li te tako zvati?), reci ti nama kakvu to obuku prolaziš u vojsci kad ne možeš establiširati tu prednju bazu? Nadamo se da će u novoizašlim zakonima uz, obvezatno služenje (skraćenog) vojnog roka, biti i obvezatna obuka na PlayStationu. U međuvremenu, brojimo za tebe:" Sitnije, Vjeko, sitnije...". Inače, opširniju najavu Colina i Toce čitaj već u ovom broju, a vrlo skoro očekuj i recenziju...
Pozdrav tebi i cijeloj ekipi u sobi (najmanje njih 25, jel' da?).

Picikato

Štovano uredništvo!
Ovo pismo pišem zato da vam pomognem s nekoliko korisnih savjeta. Imam sve brojeve ovog nevjerovatno korisnog i zabavnog časopisa, pa mislim da ću biti od koristi. Kao prvo, previše dragocjenih stranica bacate u propast. Umjesto (redovito) istih reklama možete ubaciti još pokoji list objavljenih pisama, možda zanimljivosti iz svijeta (nešto zabavno, naravno) ili potrebnih prohoda. Kad smo već kod stranica, da završimo s time. Ona ideja s povećanjem stranica ili možda ubacivanjem demo CD-a mi se nimalo ne sviđa. Po mom mišljenju okruglih 100 stranica je dovoljno za cijeli roman, a kamoli za jedan časopis ako se tih sto stranica pametno iskoristi. Taj demo CD ne bi dobro pristajao uz ovakav jedinstveni časopis. Sve je to stvarno nepotrebno, jer sve to košta pa ja mislim da je 20 kn solidna cijena (naravno, ovaj časopis ima neprocjenjivu vrijednost), pa ako ostavite cijenu kakva jest, stvorit će vam se sve više i više vjernih čitatelja. Još nešto: previše listova trošite na taj "PlayStation 2" do kojeg ima još punih 7 tjedana. Nikako ne razumijem zašto u ovaj vrhunski časopis uvrštavate igre koje imaju ocjene ispod 5. S obzirom na sve propuste, ovaj je časopis nešto najbolje, najblistavije i najpametnije što se moglo dogoditi Hrvatskoj u zadnjih godinu dana. I za kraj, možete li mi preporučiti 3D avanturu kao što je Broken Sword i Discworld. Knez iz Osijeka

O moćni Kneže, pa zar je tebi 2-3 stranice reklama u časopisu od 100 stranica previše? I zar te nimalo ne zanima kako izgleda PS2 koji ćeš, gotovo sam siguran, nabaviti vrlo brzo po njegovom izlasku na naše tržište (početkom jeseni) te da ćeš, i opet gotovo sigurno, provesti mnoge neprospavane noći tijekom samo pola godine njegovog konzumiranja? Point-and-click avanture tipa Broken Sword i Discworld su Broken Sword 2 i Discworld 2...:-). Šala mala , u očekivanju smo Discworld Noira (neslužbenog trećeg nastavka Discworld serijala), koji izgleda noir iliti mrak!

San zimske noći

Upravo sam upio dugo očekivani PlayStation 2 uz, naravno, koju igru (Tekken Tag Tournament, Kessen, Ridge Racer V...), dotegli ti kući, postavio sam ga na počasno postolje (odmah uz svetište ISS-u!), spojio na TV i sjeo. Nakon što sam par sati buljio u njega ispljunuo sam kukce i pokupio slinu koja je iscurila iz mojih otvorenih usta, te sam se sjetio da bih ga možda mogao uključiti i zaigrati koju igru. Nakon par sati igre (o, pa nisam tri dana bio na poslu!), noseći crne rukavice (NEMA DIRANJA KONZOLE BEZ RUKAVICA!), spojio sam na njega modem i tipkovnicu. Poslije 17 sati surfanja po Internetu mislio sam da bi bilo dobro da ga sada ugasim i pustim ga da se odmori kojih pola sata. Odjednom je PS2 počeo vikati: "Diži se, kasniš na posao!". Nakon par sekundi užasnuo sam se shvativši da je to bio samo san (NEEE! zašto, zašto?), a glas je bio djevojčin... Inače, dan kad sam kupio svoj PlayStation mi je kao rođendan, a ruke mi se tresu od nervoze i nestrpljenja za dvojkom (kad će, kad će? još malo Papa-štrumpf) pa ne mogu ni igrati normalno.
Već sad počinjem tražiti imam li slučajno kojeg rođaka u Japanu. Časopis je super i sredina mjeseca mi je najdraže doba, a PSX je, uz igre, jedino što me uspijeva osvježiti u ova tmurna vremena. By the way, znate li gdje se u Zagrebu može kupiti Metal Gear Solid jer ga, nažalost, nemam- ali ne zadugo, nadam se (igrao sam bratićev primjerak- c'est fantastique). Stay cool! Dan the Man / Daniel Drvodelić iz Zagreba

E, moj Daniele, tako sam ja jedne noći sanjao Whoopy Goldberg. Srećom probudila me vjerna Pamela (pitaš se čime je to učinila..:-)). Pouka: svaka noćna mora ima svoj kraj. Da ti olakšamo iščekivanje dvojke, detaljno o tokijskom festivalu PlayStationa, na kojem će se na 500 PS2 konzola vrtjeti više od 30 gotovih igara (među kojima i tvoje navedene, te i ISS za dvojku!) pročitaj u idućem broju PSX-a jer će naša novinarska ekipa biti na tom jedinstvenom događaju. Naša redakcijska noćna mora je Dario i njegovi trosekundni flashbackovi "Ja idem u Tokijo, ja idem u Tokijo!". Nadam se da će danas upasti u zamku za Antove koju sam mu postavio iza vrata. A onda... gejše čuvajte me se... A što se tiče MGS-a, mudrac kaže: "posudi od bratića!"

Girls Strike Back

Hej ljudovi iz ureda PSX-a!
Ja sam čovjekica koja je ovisnica o PlayStationu! Ja sam curica ali ne ona iz sela koja nosi kečkice, suknjice i cipelice, nego ona koja tjedne sate, dane provodi uz konzolu igrajući, ne one sladunjave igrice, nego prave, agresivne, muške (thanks za prohod Batmana i Robina, zlatni ste B.J.). Poručila bih svoj ženskoj populaciji koja ne igra još PS: "Pokreni se i zaigraj malo, nemoj dopustiti svojim moždanim stanicama da odumru!". A sada malo pohvala, malo pokuda. Prvo: Vi ste najbolji časopis s najboljim temama, najboljim timom. Prošli broj PSX-a s timom u bebi facama je izvrstan. Svi se šalite, a ipak ste ozbiljni! Drugo: CIJENA!!! Zaboga, što će još doći i na 30kn. Zašto ne objavljujete malo dječje igrice? Istina, rekla sam da igram 3D pucačine i sl. ali... Proširite Helpline i Toys 4 the Boys. No dosta. Ah, da! Zahvaljujem Nikoli K. na šiframa za Tarzana. I to je to. Bok svima od ovisnice o PlayStationu i stay coll my bad girls!
Andrea Šaban iz Zagreba

Draga čovjekice, mi ljudovi u PSX-u pozdravljamo tebe i cjelokupnu žensku populaciju. Hvala na pohvalama, a što se cijene tiče, pa zar nismo najeftiniji mjesečnik u prodaji? I to je to...biopro, hihihi, za mene, za tebe uljarice pe-ka-be...hihi-hi

PSX & Alan Ford Co.

Drago uredništvo PSX-a,
lijepo je gledati kako PSX postaje sve deblji, krasan potez nema što. Više recenzija, helplinea i općenito više prostora kako bi mogli utažiti glad nas kroničnih ovisnika PlayStationa. Poseban pozdrav Danijelu Reškovcu koji se dokazao kao skladatelj, filozof, recenzent i šaljivčina. Uredništvo može biti sretno što ima tako radišnog čovjeka. A sada malo kritika, neke su još iz prošlih brojeva: Danijel Milčić - real time izvedbu FMV scena smo mogli vidjeti i u Apocalipsi, a ne samo u Tony Hawku. Krešimir Jozić - na kraju Soul Reavera Kain ne umire, nego pobjegne u drugu dimenziju. Ponekad slova ispadnu drugačije u tekstu, pa moram razmišljati što piše. Znam da je to tiskarska greška, ali nadam se da će toga biti manje u budućnosti. Inače je sve O.K., ostanite zdravi i naigrani. Također pozdrav čitateljima Alan Forda odakle dio uredništva dobija inspiraciju za šale.
P.S. Kritike koje sam uputio Kreši i IDDQD su samo sitničarenje i nadam se da sada nisu ljuti, ipak sve Vas obožavam! Gabrijel Barunović iz Brestovca

Nemaš pojma koliko je uredništvo sretno sa svojim Radišom - uzmi si ga doma pa ga hrani i duvani! :-) Inače, Krešo i Danijel se uopće ne ljute, samo te pitaju jesi li za jedno brijanje s izbrijavanjem?

Music 2000 narodu

Poštovano uredništvo PSX-a!
Pišem Vam po prvi put u nadi da ćete mi odgovoriti. U 10. broju PSX-a (PSX=najbolji časopis za PS) u vašoj rubrici Odigrali smo pročitao sam sve o glazbenom programu Music 2000 i odmah ga odlučio nabaviti. Stoga imam par pitanja za vas:

1. Zanima me što je to multitap i čemu služi? 2. Je li glazbeni program Music 2000 toliko dobar koliko ste ga hvalili (jer ja osobno nisam našao našao toliko pohvala za jednu takvu stvar)? 3. Je li moguće igrati Music 2000 pomoću miša? 4. Zanima me hoće li se igrice za PS moći igrati na PS2? 5. U skoroj budućnosti namjeravam nabaviti PS2, te me stoga zanima kolika će otprilike biti cijena PS2?
Primite mnogo srdačnih pozdrava uz jednu veliku pohvalu.
Bok! Darko iz Rijeke

Ništa ti, Darko, ne brini. Nabavi Music 2000 i sve će ti biti jasno. Multitap je čudna naprava u obliku bumeranga u koju se može priključiti četiri joypada, tako da na jednom PS može igrati i do 5 igrača (dva multitapa - osam igrača). Music 2000 nije moguće igrati pomoću miša ali nije ni potreban. I po stoti put: igre za PS će se MOĆI igrati na PS2. Zar je cijena bitna? (predviđa se da će biti oko 300$)

PITANJA MJESECA

Hoće li se moći na PS2 konzolu priključiti tipkovnica i imati pristup Internetu? Slika PS2 konzole Krešimir Pleić iz Zagreba

Krešo, lijepe vijesti: uz dodatni modem (spaja se preko PCMCIA slota) te preko USB tipkovnice vrlo lako ćeš moći surfati Internetom koliko ti je volja... Dok ne dobiješ telefonski račun...

Hoće li hardver za PS biti kompatibilan s PS2 (mislim na memory card, volan, pištolj, kontroler)? Johny B. Cooper

Sav svoj "stari" hardveraj nemoj bacati jer ćeš ga moći bez problema koristiti i na PlayStationu 2. Jedino je pitanje koliko će ti memory card pomoći jer, po prvim najavama igara za PS2, nekim je igrama potrebno i više od 1MB za snimanje podataka.

Hoće li izaći Medal of Honor 2 i Colin McRae Rally 2 za PS? Postoji li nastavak Duke Nukema osim Duke Nukem Time to kill? Danijel Lučić iz Poreča

O Colinu 2 možeš pročitati u ovom broju veliku najavu (izaći će vrlo skoro i to na PS-u), a za MOH 2 nema još nikakvih najava ni da će se napraviti. Duke Nukem Planet of Babes je novi nastavak popularnog Duke i još je u fazi izrade.

Čemu služi Link kabel? Hoće li izaći 5. nastavak NFS-a? Ima li za PlayStation igra slična Age of Empires (PC) i ako ima, recite mi koja? Robert Prhat iz Pule

Pomoću Link kabela spajaju se dva PlayStationa (svaki na svom TV-u) i omogućava igranje udvoje. Nažalost, mali je broj igara koji ga podržavaju (C&C, Formula One '97, Wipeout 2097, Toca 2 i još neke). Peti nastavak NFS zvan Porsche je u pripremi. Pročitaj više u najavama ovog broja. Age of Empires i slične igre očekuj tek na Playstationu 2.

Broken Sword turnir?!

Bok cijenjeno uredništvo, pišem vam po 4. put u nadi da ćete konačno objaviti moje pismo. Časopis PSX čitamo moj brat, djed (75 godina) i ja, i svi se slažemo da je super. Vaš tim je odličan. Odnedavno smo se pretplatili na PSX, što je dokaz koliko vas cijenimo. Kupivši PlayStation konzolu, pružio sam mnogo zabave sebi i svojim prijateljima. Tada je to bio prvi PlayStation u našem malom selu. Sada, godinu dana kasnije u selu ima točno osam konzola, što je veliki uspjeh. U ovo zimsko doba mi zaljubljenici u PlayStation imamo svoj prostor u koji donesemo svoje konzole i igramo razne igre, a ponekad organiziramo i natjecanje u FIFI, NBA i Broken Swordu. Moram napomenuti da većina nas kupuje originale. Najdraža nam je igra Broken Sword 1 i 2. Natjecanje u Broken Swordu izvodimo tako da se u zadano vrijeme riješi što više zagonetki (naravno svaki put druge zagonetke). Ja vas molim da nam kažete koja igra je dobra i sliči BS-u i ima li kakve šanse da BS 3 izađe na PlayStationu? Možete li nam napisati iz koje je igre ova slika?

P.S. Ako netko treba pomoć u igri Broken Sword, neka nam se javi na 035/475-219 i traži Filipa. Ako želite, možemo vam i poslati rješenja igre za helpline.
Filip Terzić iz Svilaja

PISMO MJESECA

Uz Vigilante 8: Second Offense moći ćete organizirati turnire i u parovima

Dragi Filipe, mi smo organizirali turnire u različitim igrama, ali se nikad nismo sjetili Broken Sworda. Radi vaše svjetske originalnosti, zaslužujete naš dar- Vigilante 8: 2nd Offense koji će vam osvježiti turnire sve dok ne nabavite neku Discworldovu avanturu. Slika koju ste nam poslali je iz Discworlda 2 (izašlo ih je dva, a treći, Discworld Noir samo što nije). Proizvođači Broken Sword serijala su najavili igru za PlayStation 2, još nepoznatog naslova, a je li to BS 3, još se ne zna.

NOVOSTI

GLASINE

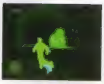
Ideje za Knockout Kings ► Producent ove poznate boksačke simulacije Alex DiRicco otkrio je nekoliko mogućih noviteta koji bi se mogli naći u sljedećem nastavku serijala (Knockout Kings 2001) što će ga Electronic Arts izdati polovicom godine.
Novi elementi uključuju turnir od 4, 8 ili 16 igrača, nekoliko sudaca koji se ne moraju uvijek slagati u ocjenama, nove udarce i stilove borbe, ženske boksače, proširen razvoj karijere te nadograđeni sustav treninga koji bi igrača mnogo bolje pripremio za meč. Čini se da momci iz EA drže da im je boks slaba strana, pa su odlučili ovaj nastavak malo "izboksati" ne bi li bolje prošao na tržištu. Vidjet ćemo hoće li im uspjeti.

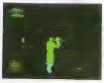
Lara ipak nije mrtva? ► Kruže glasine da The Last Revelation ipak nije posljednji nastavak u serijalu Larinih pustolovina i da ćemo prsatu avanturistkinju susresti u sasvim novom tipu igre - avanturističnom RPG-u. U toj bi igri trebalo biti moguće birati između nekoliko likova, a i sama će igra više sličiti na RPG nego na arkadnu avanturu. Što reći? Ništa, vidjet ćemo.

Definitivan datum za Vanguard Bandits ► Working Designs je objavio konačan datum izlaska svog RPG-a Vanguard Bandits o kojem smo već dosta pisali. Datum je 27. ožujak, što je malo kasnije od očekivnog, no vjerojatno je dodatne probleme prouzročila promjena imena igre koje je, kao što znate, prije glasilo Detonator Gauntlet.

Syphon Filter 2

Romansa na pomolu



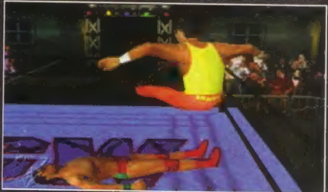


Kako se bliži najavljeno vrijeme izlaska nastavka popularne akcijske avanture 989 Studiosa (ožujak ove godine), sve je više poznatih detalja iz igre koja, po onom što smo uspjeli dosad saznati, ima velike šanse da potuče svog prethodnika u brzini dolaska na vrhove top ljestvica.
Nastavljajući se na priču prošlog nastavka, SF2 će glavni lik, Gabea Logana, staviti u nezavidnu poziciju - bit će mu podmetnuta distribucija opasnog virusa. U ulozi bjegunca, vaš je cilj sprati ljagu sa svog imena i razotkriti urotu, u čemu će vam pomoći vaša stara prijateljica Xing Lian, koja i ovaj put sudjeluje u igri. Naime, u 8 od 20 novih nivoa bit ćete u ulozi Xian, a prema nekim nagovještajima, između nje i Gabea rađa se romantična veza začeta pod paljbom.
Na dva CD-a, koliko će zauzimati, SF2 donosi pregršt noviteta - od hrpetine novih oružja i uređaja do mogućnosti igranja udvoje i, što je još važnije, mogućnosti snimanja pozicije i unutar nivoa, što prije nije bilo moguće. Tu su i neizbježne grafičke dorade iako će sama igra biti temeljena na starom enigineu, te neki novi načini kretanja i borbe koji će vam omogućavati da protivnike zadržite na nišanu što god radili. Najavljena je i unaprijeđena inteligencija protivnika, no svi znamo da to ne znači mnogo - oni su ionako tu da poginu pod mecima inteligentnijih - tj. Vas.

ECW: Hardcore revolution

Neki novi wrestleri

Američka hrvačka scena prepuna je organizacija s kraticama koje podsjećaju na natpise iznad zahodskih prostorija. Uz WCW i WWF, postoji i manje poznati ECW, koji prvi put ulazi u svijet videoigara novim Aclaimovim ostvarenjem.
Hrvači u igri će, kao što je to uobičajeno, biti stvarni likovi prenijeti motion capture tehnikom, a na našim slikama možete vidjeti samo dva - hrvačicu
Dawn Marie koja je na snimanju izjavila da je ubačena u igru samo zbog svojih "ženskih atributa" te hrvača u usponu "Dastardly" Danny Doringa, poznatog po tome što na stražnjici ima istetovirane riječi "krafnasto dupe". Mislim da ovakve sitnice govore sve o ovoj igri koju na našim konzolama možemo očekivati tijekom ljeta.



STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...

razvojnog tima, slike iz igre, ren-

pojedinostima igre koja ima

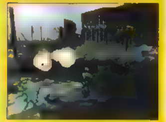
japanskom tržištu, ovaj program

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION

Army Men World War

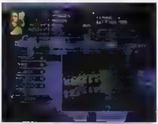
Plastični vojnici ponovno napadaju

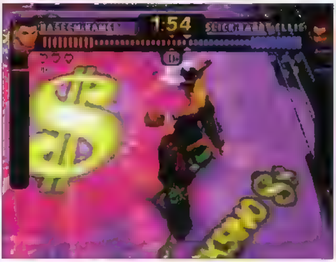
Borbe plastičnim vojnicima su toliko popularne da se svaki nastavak Army Men serijala proda u dovoljno primjeraka da se isfinancira sljedeća igra. Tako ćemo tijekom proljeća dobiti Army Men World War koji će biti mehanikom i izgledom igre vrlo sličan već postojećim nastavcima u seriji, ali se svejedno očekuje da će se dobro prodati. Iako grafički nepromijenjena, igra će nam ovaj put donijeti nekoliko novih oružja (i topove i bajonete), 25 misija koje će se odigravati na 6 različitih vrsta terena te dodatne strateške elemente od kojih je zasad poznato samo pozivanje zračnog udara na određenu neprijateljsku poziciju. Iako Sargea nema u naslovu, njegovi ljubitelji sigurno neće biti razočarani još jednom kolačinom plastičnog neprijatelja.



Prince Naseem postao Mike Tyson

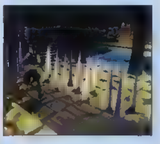
Nakon dugog odugovlačenja s izlaskom Codemastersovog Prince Naseem Boxinga, nedavno je objavljeno da je igra promijenila naslov u Mike Tyson Boxing i dobila novog boksača u glavnoj ulozi. Tyson, koji se nada ponovno osvojiti krunu svjetskog šampiona, kaže da je potpisao ugovor na nagovor svoje djece koja su ga željela vidjeti u videoigri. Predstavnici Codesmastersa se pak nadaju da će Tyson pobijediti u nekoliko sljedećih mečeva i tako osigurati dobru reklamu igri koja će na police trgovina stići u svibnju.
Kako je igra s drugim naslovom i drugim boksačem u glavnoj ulozi već neko vrijeme u razvoju, programerima neće trebati mnogo vremena da je prilagode toj promjeni, tim više što se koncept neće mijenjati. I dalje će simulacija biti prilično realna, s mogućnošću razvoja karijere i treninga boksača, te nekoliko različitih načina igre. Jedini novitet će vjerojatno biti mogućnost da protivniku odgrizete uho.





GLASINE

Lara izdala Eidos ▸ Eidos je objavio razočaravajuće rezultate božićnih prodaja u kojima se jasno vidi zasićenost tržišta Larom i njezinim avanturama. Preveliko očekivanja od četvrtog nastavka pokazala su se neosnovanima iako Eidos ne okrivljuje samo TLR za loše rezultate. Tome je kumovalo i kašnjenje s izdavanjem igre kao i nekoliko naslova koji se nisu prodali prema očekivanjima. Ipak, smanjeni profit Eidosa krajem prošle godine mogla bi uskoro povećati 3D avantura *Urban Chaos* od koje se očekuje veliki tržišni uspjeh ovog proljeća.



Theme Park uskoro ▸ Popularna simulacija zabavnog parka, jedna od prvih nasljednika Sim Cityja, uskoro će se pojaviti i na Playstationu. Najavljena u neodređenim vijestima i kratkim izjavama, ova je igra sada potvrđena te je dobila mjesto na popisu naslova koje će Electronic Arts izdati tijekom ožujka. Igru će, kao i originalnu verziju za Amigu i PC, razvijati Bullfrog Studios, a uz mogućnost kreiranja vlastitih vrtuljaka vožnji i hrane za kupce, PSX verzija će imati i četiri tematska parka - Space Zone, Lost Kingdom, Land of Wonders i Halloween.

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...

programirati.

objavili su da će udružiti snage u

uskoro pohvaliti.

ispraviti grešku omogućivši

GLASINE

Nastavak Megaman Legends odgođen ► Čini se da je Capcomov neslužbeni nastavak Megaman Legendsa Misadventures of Tron Bonne još jednom odgođen. Naime, bio je najavljen za veljaču, a sad se kao datum izlaska spominje 1. travanj. Nije smiješno.

Fear Effect dobija nastavak ► Iako igra još nije ni izašla, već se priča da Kronos sprema nastavak te horor avanture. Zapravo, stvar je sličnija Star Wars filmovima jer će radnja biti smještena u vrijeme prije prve, no važno je da se radi. Još se ne zna za koje se platforme kreira Fear Effect 2, no PlayStation 2 je sasvim sigurno u igri.

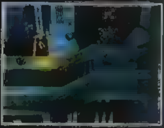
Unreal skorije nego što smo mislili ► Nedavno smo saznali da kompanija Pterodactyl već više od 12 mjeseci razvija verziju Unreala za Playstation, temeljenu na originalnom PC engineu. Prema jednom kratkom intervju s jednim od programera, u igru je ubačeno oko 45 potpuno novih nivoa ekskluzivno za PlayStation. Iz drugog dijela razgovora može se zaključiti da će ih cijela igra imati otprilike još toliko, a kao datum izlaska spominje se studeni 2000.

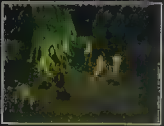
Runabout 2 uskoro u Americi ► Glasnogovornik Tecmoa je izjavio da će simulacija vožnje Runabout 2, koja je u japanskim trgovinama prošla vrlo dobro, uskoro biti objavljena i u Americi. Igra u kojoj pomoću četiriju različitih vozila bježite od policijske potjere definitivno će biti vrijedna drugog pogleda pa očekujte dodatne informacije uskoro.

Star Wars: Jedi Power Battles

Ponovno baseball?

LucasArts je objavio mnogo detalja o novoj Playstation igri temeljenoj na prvom SW filmu koju planira izdati tijekom proljeća. Ovaj put to je 3D tučnjava u stilu Fighting Forcea u kojoj ćete se u ulozi jednog od pet mogućih likova probijati kroz različite filmske okoliše. Osim u ulogama Qui-Gon Jinna i Obi-Wan Kenobia, moći ćete se boriti kao jedan od triju članova Jedi vijeća - Mace Windu, Plo Koon ili Adi Galli. Svaki od boraca imat će drugačije karakteristike - neki su brži, neki snažniji, nekima je jača strana mahanje svjetlosnom sabljom, a nekima upotreba Sile. Tako će igra biti zanimljivija za ponovno igranje, a nadajmo se - i omogućavati igranje udvoje koje je drugi nastavak Fighting Forcea, nažalost, izbacio. Sama priča neće biti ništa posebno, kao što smo i navikli kod borbenih igara, zasad se zna da će vas provesti kroz močvare Nabooa, pustinje Tatoinea i ulice Theeda (i još 7 nivoa) prije nego što dođete do konačne borbe s Darth Maulom. Nadam se samo da se neće ponoviti iskustvo iz prošle igre SW: Episode One, gdje se borba svodila na igranje bejzbola laserskim zrakama, nego da će sve skupa biti malo realnije. Nema veze, kako bilo da bilo, bit će Star Wars!

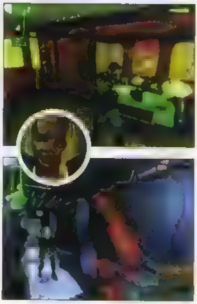




Chase the Express

Karte na pregled, molim!

Radnja najnovije igre prilično nepoznate kompanije Sugar & Rockets smještena je na vrlo zanimljivo mjesto - unutar jurećeg vojnog ekspresnog vlaka. Banda terorista preotela je ovo čudovište na tračnicama, a igrač će, u ulozi NATO komandosa Jacka, pokušati sve vratiti u normalu. Perspektiva iz trećeg lica, priložene slike te najavljeni spektakularni grafički efekti koji su uzrok što će igra zauzimati 2 CD-a dokaz su da će vizualni dio biti na najvišoj razini. Što se tiče priče, vidjet ćemo. U taj vlak trebali bi biti ugurani teroristi, taoci, opasna oružja, tajni dokumenti i tko zna što sve ne kako bi igra osim brzog prsta na okidaču, uposlila i naše sive ćelije. Da li će programeri to sve uspjeti stisnuti u nekoliko povezanih kutija na kotačima vidjet ćemo uskoro jer bi se Chase the Express svaki čas trebao pojaviti u Japanu, dok se izlazak na američko tržište tek planira.



STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...

doba, kad se očekuje izlazak

dovoljno uspješan da ovog pro-

lacije temeljene na službenim

rano europsko izdanje.

Rock the Rink

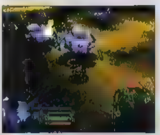
Hokej s razlikom

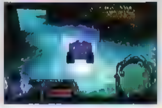
EA je u svoju ergelu sportskih naslova odlučila ubaciti i jedan koji se nikako neće moći nazvati simulacijom. Rock the Rink je, naime, hokej koji sa stvarnim ima samo nekoliko poveznica - igra se na ledu i palicama treba ugurati pak u gol. Ostalo je fantazija. Tako će tučnjave među igračima postati sastavni dio igre, nagradne palice s jačim udarcem ili superbrze klizaljke standardna oprema, a o pobjedi će odlučivati komboi i specijalni udarci igrača. Pravila - naravno - nema, osim činjenice da igra završava kad jedna od momčadi sakupi deset bodova. A kad dođete do tog magičnog broja, pojavljuje se lijepa i oskudno odjevena djevojka koja će vas nagraditi poljupcem i isplaziti jezik gubitničkoj momčadi.

Kako simulacije hokeja, bez obzira na kvalitetu izrade, nikad nisu bile toliko popularne kao one košarke ili nogometa, ovakav arkadni zaokret uz dodatak mogućnosti igranja 3-8 igrača odjednom mogao bi donijeti prilično veliku popularnost novom naslovu EA Sportsa. Ako ne to, glazbena podloga za koju su zaduženi Zebrahead i Hanson sigurno će privući obožavatelje. Šalim se? Možda.

Blaster Master: Blasting Again

Evo slika iz dolazeće 3D pucačine u produkciji Sunsofta koja se nadovezuje na prije popularne naslove s Nintenda i Sega Genesisa. Veliki roboti i mnoge eksplozije uvijek su dobro prolazili kod igrača, pa ne sumnjam da će se i ova igra dobro prodati - barem na japanskom tržištu, gdje će se moći kupiti u prvom kvartalu ove godine.





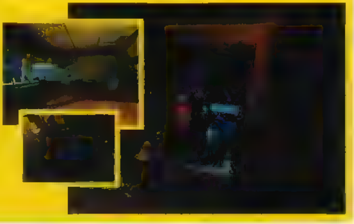
Avantura kroz flash-backove

Picassio

Povratak Pink Panthera

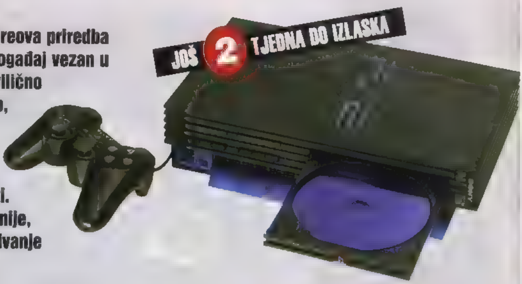
Promethean Designs, poznat po nedavno objavljenim Renegade Racers i malo starijem Powerboat Racingu, donosi nam na Playstation igru koja po opisu iznimno sliči nedavno slavnom Thiefu za PC. I ovdje se morate šuljati naokolo i krasti predmete, s tim da su vaše mete ograničene na umjetnine slavnih (i dobro čuvanih) muzeja. Prema naslovu igre, sigurno će biti krađe slika, dok za ostale umjetnine ne mogu jamčiti, ali se nadam da ćemo imati priliku ukrasti pokoji lijep dragulj, kao što smo to davno vidjeli u starim filmovima o Pink Pantheru. Prema najavama, u igri ćete imati potpunu slobodu kretanja i odlučivanja o strategiji kojom ćete izvršavati svoje pljačke - iako će vam na raspolaganju biti hrpetina različitih zamki, kamera, otpirača i sličnih uređaja prijeko potrebnih svakom lopovu, možete pokušati i frontalnim upadom pomesti stražare i pokupiti "stuff" prije nego se snađu. Stražari će pak biti prilično inteligentni i reagirati na zvukove i promjene u muzeju, te predstavljati veliku prepreku u uspješnom završavanju misije.

Točan datum izlaska Playstation verzije igre je u razvoju i za PC i Dreamcast, još uvijek se ne zna, no dotad pogledajte slike i kupite rukavice s odrezanim prstima.



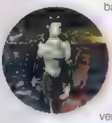
PlayStation®2

U proteklom je razdoblju Squareova priredba Millenium bila najznačajniji događaj vezan u PS2, stoga joj posvećujemo prilično prostora u ovom broju. Dakako, to ne znači da nije bilo i drugih vijesti o novoj Sonyjevoj konzoli čiji je izlazak svakim danom sve bliži. Naprotiv, vijesti su sve određenije, slike igara sve oštrije, a iščekivanje sve teže.



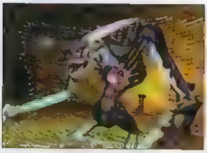
Summoner izlazi u USA!

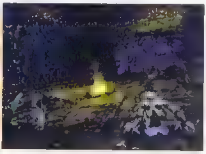
THQ je objavio da će na dan puštanja PS2 u prodaju u USA izdati PS2 verziju 3D FRP-a Summoner koji za PC već više od godinu i pol dana razvija kompanija Volition (poznata po Freespaceu i Descent serijalu).



Opremljena najnovijim dostignućima na polju 3D grafike, igra bi se trebala odmah naći u vrhu ljestvice PS2 igara kojih će do tada već biti priličan broj. Vizualne kvalitete će biti popraćene i zanimljivom pričom s mnogo likova detaljno razrađenih karaktera, emocija i motivacija, sustavom borbe koji će, osim lakoće ovladavanja, nuditi i stratešku dubinu te mogućnošću multiplyer igranja gdje će igrači surađujući nadvladavati potivnike. Ne treba ni govoriti da će igra vrvjeti različitim protivnicima, čarolijama i oružjima - ta to je bit RPG-a.

Za kraj jedno upozorenje: slike koje gledate su s PC verzije, PS2 verzija bi mogla biti i grafički još privlačnija.





Prve slike iz Rockstara

Rockstar je odlučio pustiti u javnost informaciju o igrama koje sprema za PS2. Kako će oba naslova svjetlo dana ugledati tek tijekom jesen, zasad su otkrili samo njihova imena (Getaway, Midnight club, Street Racing) i nekoliko slika iz kojih je vidljivo da je riječ o simulacijama vožnje. Više detalja imat ćemo uskoro.

Fire Pro Wresling ipak živi! ► Nakon što je kompanija Human, poznata po igrama Clock Tower i Fire Pro Wrestling, propala krajem prošle godine, zamrle su i najave o PS2 verziji Fire Pro Wrestlinga koji je prvi put spomenut samo nekoliko mjeseci prije. Ipak, kompanija Spike, koja je kupila ostatke Humana, odlučila je nastaviti s razvojem ove igre pa bi se do kraja godine ipak trebala zavrtjeti na PS2 konzoli.

Vještice na PS2 ► Prema nepotvrđenim vijestima, Take Two je izjavio da će na PS2 prenijeti igru načinjenu po nedavnom hit filmu Blair Witch Project, temeljenu na engineu kompanije Terminal Reality's Nocturne. Dodatnih vijesti nemamo, osim nagovještaja da bi igra trebala biti izdana ujesen, ali će se Take Two morati dobro potruditi da u nju prenese atmosferu tog iznimno napetog i zanimljivog filma.

Rat cijenama igara za PS2 ► Sony Computer Entertaiment odlučio je određivanje cijene igara za PS2 prepustiti prodavačima, za razliku od igara za PS, gdje se njegove preporuke nisu smjele izbjegavati. Tako će trgovačke kuće moći snižavati cijenu koliko god hoće (naravno, i oni će paziti da još uvijek zarađuju) ne bi li dobile prevlast na tržištu. Neki se izdavači ipak ne slažu s takvom politikom te unaprijed objavljuju cijene po kojima će se njihove igre prodavati u trgovinama. Tako je, primjerice, najavljena cijena za Konamijev Jikkyou World Socer oko 55 $ a za Koeiev Kessen 65 $.

Novi multitap za PS2 ► Nedavno je objavljeno da će 4. ožujka, paralelno s novom Sonyjevom konzolom, u prodaju biti pušten i novi multitap koji će omogućivati korištenje novih, osam megabajtnih memorijskih kartica. Iako se takav razvoj događaja očekivao, ovo je prva službena najava takvog uređaja. Prva igra koja će ga koristiti bit će Golf Paradise.

Špekulacije o izlasku PS2 ► Iako Sony još nije potvrdilo datum izlaska svoje nove konzole na američko tržište, sve je više trgovina koje omogućuju kupcima da unaprijed naruče svoj primjerak, a kao datum isporuke najavljuju 30.09.2000. Među njima su Toys'R'Us, Kay Bee i Babbages, neki od najpoznatijih lanaca trgovina igračkama u zemlji. Cijena po kojoj se primaju narudžbe je 399$ iako su u

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...

Nove slike Eternal Ringa

Ova zanimljiva kombinacija žanrova - RPG iz perspektive prvog lica - napredovala je u razvoju otkako smo o njoj prvi put pisali. Tvrtka From Software objavila je nove slike iz igre te dodatne pojedinosti o načinu igranja.

Akcija će se odvijati na "otoku bez povratka" podijeljenom na 8 dijelova, a svakim vlada po jedan zmaj. Iako to ne očekujete, ali zmajevi vam ne moraju uvijek biti neprijatelji bez obzira što ćete ih ponekad morati ubiti da biste nastavili igru. Naslov igre, pak, odnosi se na prstenove koji će igraču omogućiti da ovlada različitim magičnim elementima (vatra, voda, zemlja i vjetar) da bi ih onda mogao koristiti umjesto oružja.

Dok gledate nove slike igre čiji je izlazak najavljen za 4. ožujka, nemojte se čuditi zamućenosti okoliša - udaljeni objekti su namjerno nejasni - programeri kažu da je to učinjeno kako bi se povećao osjećaj klaustrofobije(?)

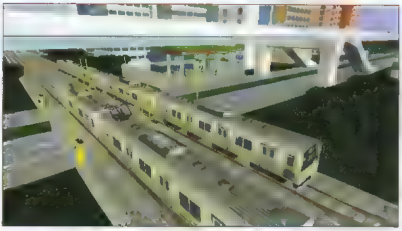
Predsjednik Sege o razlikama između Dreamcasta i PS2

U nedavnom je intervjuu za japanski magazin Nihon Keizai Shimbun predsjednik Sege, Shoichiro Irimajiri, rekao nekoliko riječi o predstojećem dvoboju između Dreamcasta i PS2 na polju mrežne zabave.

Irimajiri je naglasio razlike u pristupu kompanija koje proizvode spomenute konzole: dok se Sony okreće distribuciji igara i filmova preko mreže, Sega potiče mrežnu komunikaciju putem svojih servera. Iako priznaje da većina igrača želi dobiti nešto opipljivo za svoj novac (razgovor preko Seginih servera će se naplaćivati), ustvrdio je da se kupci polako zasićuju konvencionalnih igara i zabave te ih treba privući dosad neiskušanim strategijama.

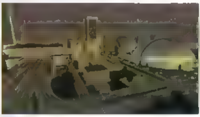
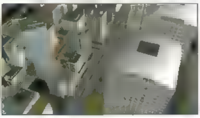
Momci iz Westwooda spremaju se za PS2?

E[illegible] na [illegible] inu[illegible] te [illegible] ma[illegible] St[illegible] in[illegible] se[illegible] du[illegible] ob[illegible] tu.[illegible] RP[illegible] žan[illegible] mogućnost multiplayer igranja. Utemeljena [illegible] mač u kamenu normalna stvar.



A-Train 6 neće doći u USA?

ArtDinkova se menadžerska simulacija neće, čini se, pojaviti u Americi, što joj znatno umanjuje šanse da se jednog dana pojavi i u Europi - posljednje su vijesti objavljene uz slike igre koja bi trebala biti nasljednik Railroad Tychoona, a bavi se izgradnjom željezničke pruge i svime što je prati. Igrač će osim postavljanja pruge, kupnje vlakova i uređivanja stanica, morati dobro paziti i na financijsku situaciju i razvoj konkurencije, a da ne govorim da će u igri biti uključena i briga o ekologiji i sličnim stvarima. Zbog svega toga velika je šteta što se A-Train 6 neće pojaviti na našem kontinentu. Možda se ArtDink ipak predomisli.

...sve u trgovinama istaknute velike obavijesti da se očekuje kako će cijena biti i manja pa će konačna cijena koju kupci plaćaju biti prilagođena tome.
Druga vijest, koja dolazi iz dobro informiranog neslužbenog izvora, tvrdi da će PS2 u američke trgovine stići 10. rujna po cijeni od 299 $! Nadajmo se da je istinita iako uz nju dolazi i napomena da Gran Turismo 2000 neće biti jedan od naslova koji će popratiti pojavu PS2 na američkom tržištu..

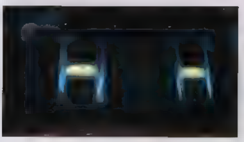
Memory Stick od 1 GB? ►
Prema neprovjerenim informacijama, Sony će uskoro započeti serijsku proizvodnju memory stickova velikog kapaciteta planiranih za upotrebu s Playstation 2 konzolom. Prvi koji će se naći na tržištu imat će kapacitet 128 MB, dok će kasnija verzija moći primiti 256 MB podataka. Postoje informacije da Sony planira i daljnje povećanje kapaciteta memory stickova - čak do 1 GB.

Dragon's Lair na PS2 ►
Popularni Dirk i njegova draga Daphne pojavit će se i na novoj Sonyjevoj konzoli u igri koju trenutačno razvija Dragonstone Software. Za one koji ne znaju, Dragon's Lair je prije desetak godina započeo na Amigi kao 2D akcijska igra s (tada) izvrsnom grafikom te doživio veliku popularnost i popriličan broj nastavaka. Verzija za P2 će biti svojevrsna 3D akcijska avantura u stilu Princ of Persia 3D, a razvija se usporedo s verzijama za PC i Mac. Dragonstone trenutačno pregovara s nekoliko izdavača zainteresiranih za ovu igru, a datum objavljivanja bit će objavljen kad dogovor bude postignut.

Online igra za 100 000 korisnika ►
Mala vijest iz australske tvrtke MicroForte ovom je okruglom brojkom izazvala golemu pozornost. Naime, momci tvrde da rade na mrežnoj igri koja će omogućivati simultano igranje do 100 000 igrača preko njihovog servera. Naravno, riječ je o igri koju ćete moći igrati koristeći PlayStation 2, iako iz MicroFortea stiže vijest da će se i vlasnici PC-a i Dreamcasta moći uključiti. Igra pod radnim naslovom "BigWorld" bit će "potpuno novi svijet - alternativna realnost koju programeri kreiraju od samih početaka, bez uticaja drugih igara." Načekat ćemo se jer je razvoj tek počeo.

STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...

Square Millennium



Square je koncem siječnja održao u Japanu veliku priredbu na kojoj je prikazao popriličan broj igara što ih sprema za PlayStation 2 te otkrio neke smjernice u razvoju svoje strategije i buduće tržišne ciljeve. Iako se priredba trebala održati kojih mjesec dana prije, odgađanje nije ohladilo zanimanje posjetitelja koji su na nahrupili na ulaze - a imali su što i vidjeti!

Naravno, najveći broj znatiželjnika najviše je zanimala budućnost Final Fantasy serijala. Za njih je Square spremio posebnu poslasticu - najavljeni su Final Fantasy 9, 10 i 11! Samo će "devetka" izaći na PlayStationu, dok će preostala dva nastavka biti ekskluzivno priređeni za PS2. I ne samo to, obje će igre imati mogućnost igranja u mreži preko Squareovog PlayOnline servera (vidi okvir), s tim da će FF10 biti igra za jednog igrača koji će na mreži moći naći pomoć i dodatke, dok će FF11 biti "online only", tj. samo za mrežno igranje.

To je prilično hrabar potez Squarea kad se zna da se Internet u Japanu ne koristi ni približno kao u Americi. Iako se Square u početku oslanja samo na domaće tržište, ne znači da se igre neće prodavati diljem svijeta. Najavljeni datumi (FF9 - ljeto 2000., FF10 - proljeće 2001., FF11 - ljeto 2001.) odnose se samo na Japan, no glasnogovornici Squarea definitivno su potvrdili da kane svoje najtraženije igre distribuirati i na ostala tržišta.

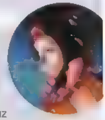
Iako se slike iz prikazanih dijelova igara ne smiju objavljivati, velik je broj detalja poznat pomalo iznenađujući. Što se tiče Final Fantasy 9 nastavka, koji je najbliži izlasku, poznato je da se stil grafike vraća na manje i deformirane likove, a kompletan svijet više će naginjati "maču i magiji" nego futurističkoj tehnologiji iz FF7 i 8.

Desetka će, pak, donijeti potpuni 3D svijet u kojem će se lik moći slobodno kretati, i to je sve što je zasad poznato. Animacije prikazane na Milleniummu, prema riječima očevidaca, sliče na From Softwareov Evergrace, no strpjet ćemo se još malo dok prve slike ne budu puštene u javnost da vidimo svojim očima.

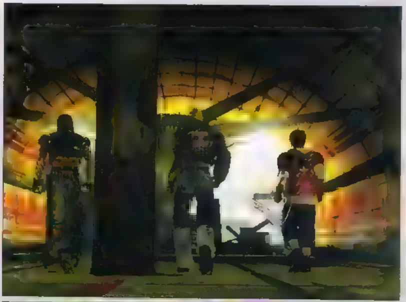
Debeljuce na PS2

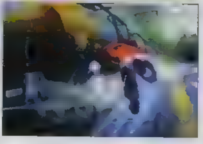
Squareova posvećenost japanskom tržištu vidi se iz izbora naslova što ih priprema za ovu godinu. Jedan od njih je All Star Pro Wrestling gdje je hrvanje prikazano na prilično realističan način, pri čemu su i pokreti lica i mišića dobili poseban tretman te bi trebali biti potpuno realni. Ako se razumijete u ovaj sport, možda ćete na slikama prepoznati Masahiro Chonoa, poznatog japanskog hrvača koji se nekoliko puta pojavljivao i u WCW. Iako ga ne poznajem, moram reći da izgleda - impresivno.

Bouncer visoke rezolucije



Jedna od igara koje su na Millenniumu bile prikazne samo na slikama je već najavljivani Bouncer iz kojeg su izvađeni ovi screenshotovi visoke rezolucije koji većinom pokazuju scene iz same igre, a ne iz uvodnih animacija, kako bi to po kvaliteti mogli pomisliti. Gledajte i uživajte.





Od FF-a11 se dosta nije moglo vidjeti mnogo (nekoliko skica likova i okoliša), no čulo se dosta. Iz podnaslova igre, Online Another World, potpuno je jasno da Square želi ostvariti san svih Internet igrača - stvoriti virtualni svijet u koji će se igrači moći uključiti i igrati igru stvarnu koliko je i život oko njih. To su vrlo velike ambicije, ali ako itko ima snagu i novac da ih pokuša ostvariti te podršku kupaca, onda je to Square.

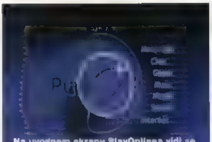
O ostalim igrama koje su bile prikazane na priredbi možete pročitati u okvirima. Bilo je riječi i o Vagrant Story, RPG-u koji je upravo izašao u Japanu i velikom se brzinom prevodi na engleski. Prema prvim iskustvima, u igri je moguće koristiti više od 300 oružja koja igrač može sam podešavati i mijenjati, čime se dobiva golem broj različitih kombinacija. Slika animacija iz ove igre prikazane na Milleniummu ne smiju se prikazivati, kao ni slike iz Final Fantasy filma koji je također predstavljen s nekoliko novih animacija. Što se tiče ovog projekta, glasnogovornik Squarea je novinare smirio izjavom da će se slike, iako se sada ne smiju objavljivati, uskoro pojaviti na WWW stranici posvećenoj filmu, gdje će se naći i drugi zanimljivi podaci. Predsjednik Squarea, Hironobu Sakaguchi, u svom je govoru rekao da se trenutačno razmišlja i o još dvije online igre koje neće imati veze s Final Fantasyjem.

Sve u svemu, Square je na ovoj priredbi pokazao mnogo, podgrijavši tako zanimanje za svoje igre na PlayStationu 2. Što više znamo o tome kakve će nam mogućnosti pružiti nova konzola, teže nam je čekati da stigne, a prizori poput ovih na slikama nimalo nam to ne olakšavaju.

Play Online

Veliki prostor i vrijeme unutar samog Milleniumma bio je posvećen Squareovom novom projektu pod nazivom Play Online. Riječ je o Internet portalu putem kojeg će biti moguće igrati igre, kupovati proizvode, razmjenjivati iskustva s drugim igračima i još štošta. Square je za realizaciju tog projekta sklopio savez s japanskom telekomunikacijskom tvrtkom NTT Communications, a portal bi trebao proraditi tijekom proljeća 2001.

Osnovni softver za kontaktiranje s Play Online serverom dobivat će se kupnjom Final Fantasyja 10, ali će i druge igre koristiti mogućnosti tog Squareovog projekta, kao i korisnici kućnih računala (mada će veliki dio sadržaja biti orijentiran na vlasnike PS2). Najvećma će to biti sportske igre za koje je pripremljena posebna podrška - Play Online će, primjerice vlasnicima Type S-a ili Gekikuukan Pro Baseballa omogućiti da s mreže skinu sve parametre održavanja neke utrke ili utakmice (imena sudionika, kvalitetu podloge, vremenske prilike) i sami je odigraju u udobnosti svoga doma. Takav način igranja donijet će veliku dozu realnosti Squareovim sportskim simulacijama, što će se zacijelo odraziti na njihovu prodaju.

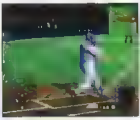


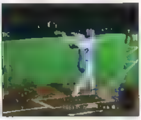
Na uvodnom ekranu PlayOnlinea vidi se da će ponuditi znatno više od prilike da zaigramo nešto "u mreži"

Type-S konkurent Gran Turismu

Square je konačno razotkrio dodatne pojedinosti i slike iz nekoliko puta spominjane simulacije vožnje koju priprema za Playstation 2. Driving motion Type-S (kako je puni naziv igre) bit će realna, a ne arkadna simulacija vožnje, čime Square izravno konkurira Gran Turismu, a kao posebnu osobinu koju dosad nisu imale druge simulacije ističe pogled na igru iz perspektive vozača koji će okretanjem glave moći gledati kroz ostale prozore auta i razgledavati unutrašnjost vozila.

Koja ćemo vozila gledati? Zasad su najavljena vozila tvrtki Toyota, Nissan, Mazda, Subaru, Honda, Ferrari, Porsche i Mitsubishi, od kojih je Square otkupio prava na upotrebu imena i izgleda njihovih automobila, no vjerojatno će se broj proizvođača do konačnog izdavanja igre još povećati. Od velikog broja staza po kojima će se voziti, objavljene su samo dvije, obje u Japanu - Suzuka i Tsukuba, no obje su (prema slikama) dočarane iznimno detaljno i realno. Izlazak igre najavljen je za proljeće ove godine, s tim da nije isključeno da će se Type-S pojaviti kao jedan od naslova koji će pratiti prvi dolazak PS2 u japanske trgovine.





Baseball za kraj stoljeća

Gekikuukan Pro Baseball: The End of the Century 1999 još je jedna igra prikazana na Milleniummu. Riječ je o bejzbolsko, simulaciji iz to japanske lige, u kojoj je pozornost posvećena realnosti igre u svakom aspektu - kako realnosti statistika igrača, koji su preslikani iz prošlogodišnje sezone (no moći će se ažurirati preko PlayOnlinea), tako i animacijama i osjećaju igre. Kvalitetu grafike i sami možete vidjeti iz slika, no to ipak ne jamči da bi ova igra dobro prošla u Europi gdje je bejzbol slabo igran sport. Kako je u igri zastupljena samo japanska liga, ako i bude pokušan plasman na druga tržišta, sve statistike i izgledi igrača i stadiona morat će se mijenjati, a to bi bio prevelik zalogaj za igru koja ne može očekivati dobru prodaju izvan Japana.

Nagradna Igra

CONTINUUM
EKSKLUZIVNI THRUSTMASTER ZASTUPNIK ZA HRVATSKU

OSVOJI SHOCKHAMMER

EKSKLUZIVNI NOVI KONTROLER ZA PSX
renomiranog proizvođača THRUSTMASTERA

NAGRADNO PITANJE Navedite ime PlayStation volana iz Continuumove ponude

Dopisnicu s točnim odgovorima **i izrezanim kuponom** pošalji do **4. ožujka 2000.** na adresu
Janus-Press, Majstora Radonje 10/I, 10000 Zagreb
s naznakom "Za SHOCKHAMMER N. I."

- **Dual Shock funkcija**
- **Analogna podrška**
- **Gumeni rukohvat** više nema proklizavanja!
- **Autofire funkcija**
- **Turbo i Slow-motion za Autofire funkciju**
- **jednostavno savršen dizajn**

Nagradna Igra SHOCKHAMMER PSX 11

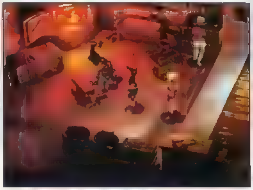
DOBITNICA IZ PROŠLOG BRO

Katarina Vukšić

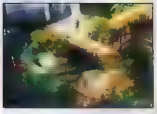
RIJE

chrono cross

Chrono Cross je već izašao u Japanu, gdje žari i pali po top ljestvicama. Kod nas će se pojaviti sredinom godine



Kako to u posljednje vrijeme biva, jedan radi, ostali gledaju



Mostovi, kućice, brodovi, sve u ovoj igri izgleda genijalno

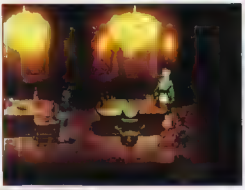
Strašilo iz priče Čarobnjak iz Oza uspješno je nastavilo karijeru u računalnim igrama

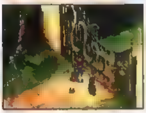
Vaš lik voli upadati u nevolje, a da bi se iz njih izvukao neozlijeđen pomoći će mu različita oružja i čarolije

Zbog ljepote svake lokacije, njihovo će istraživanje biti pravi užitak

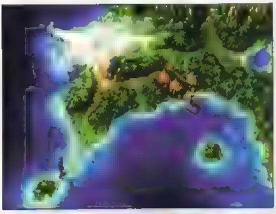
Svaki lik u igri ima određenu važnost i nijedan nije ubačen tek tako da ih bude više

Komunikacija s ostalim likovima u igri bit će od presudne važnosti za njen završetak





Iza ovih velikih vrata sigurno se nalazi nešto važno, možda "tajna velike moći" :-)

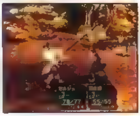


Pogled na prekrasan svijet u kojem se igra odvija

Protiv ovakvih čudovišta dobro bi došao kakav Rocket launcher, no ovdje ćete se oslanjati na neka klasičnija oružja i magiju

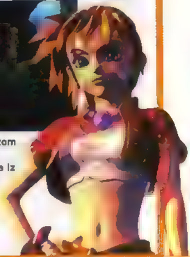
Ovo je mjesto kao stvoreno za moju predsjedničku kampanju

Grafika u igri je odlična, a sve lokacije dorađene su do detalja



Borbe će biti jednostavnije nego u svim prijašnjim RPG-ovima

Na ovom se skrovitom mjestu jednom na tjedan okuplja ekipa iz PSX-a i čita pisma čitatelja



VOŽNJA U

Kako je izlazak Playstationa 2 sve bliži, čini se da većina prozvođača pokušava što prije izbaciti svoje posljednje izvedenice igara namijenjene našoj sivoj kutijici. Zahvaljujući toj činjenici, njihova je kvaliteta, kao i ponuda, u posljednje vrijeme znatno porasla. Od nedavno izašlih naslova treba spomenuti Gran Turismo 2, Psygnosisovu Formulu 1 i Le Mans 24 Hours. Kvaliteta tih igara je neupitna, ali i nadolazeći naslovi istog žanra predstavljaju sam vrh ponude i nastavci su već proslavljenih igara. To je NFS Porsche - nastavak popularnog NFS serijala, zatim TOCA3 i Colin McRae Rally 2 - nastavci odličnih i iznimno realnih odemastersovih naslova, te Vanishing Point - Accoladeov naslov po mnogočemu sličan GT-u. Test Drive serijal dobit će dva nova člana - Rally i Cycles, a Destruction Derby 3 i Nascar Rumble ponudit će nam sudjelovanje u utrkama gdje je, osim utrkivanja, važan i fizički kontakt s ostalim sudionicima.

PIŠE Hrvoje Herceg

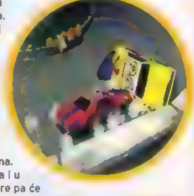
Veliki će nam EA u svojoj najnovijoj inačici NFS-a ponuditi automobile samo jednog proizvođača

NFS PORSCHE

DATUMI IZLASKA			
naslov	**datum izlaska**	**proizvođač**	**izdavač**
Colin McRae Rally 2	ožujak 2000.	Codemasters	Codemasters
Destruction Derby 3	proljeće 2000.	Psygnosis	Psygnosis
Driver 2	nije objavljeno	Reflection	GT Interactive
Dukes of Hazard	ožujak 2000	Southpeak interactive	JBI Soft
Formula 1 2000	ožujak 2000.	EA Sports	Electronic Arts
Micro Maniacs	ožujak 2000.	Codemasters	Codemasters
Nascar Rumble	ožujak 2000.	EA Sports	Electronic Arts
NFS Porsche	31. ožujak 2000.	Electronic Arts Canada	Electronic Arts
Rally Championship	ožujak 2000	Hotgen Studios	Actualize
Rally Masters	ožujak 2000.	Digital Illusions	Infogrames
Road Rush: Jailbreak	ožujak 2000.	Electronic Arts	Electronic Arts
Rollcage Stage 2	ožujak 2000.	Attention to Detail	Sony
Superbike 2000	proljeće 2000.	Milestone	Infogrames
TOCA WTC	nije objavljeno	Codemasters	Codemasters
Vanishing Point	svibanj 2000.	Clockwork games	Acclaim Entertainment

Destruction Derby 3

O novom DD-u mogli ste više pročitati u najavama devetog broja PSX-a. Najkraće rečeno, cilj vam je preživjeti utrku i razbiti protivnike što je više moguće. Ovaj će nastavak ponuditi mnogo više staza i pružiti vam mogućnost podešavanja automobila u različitim segmentima. Bit će nekih preinaka i u grafičkom izgledu igre pa će gledanje sudara kao i sudjelovanje u njima predstavljati pravu poslasticu.



2000

Veliki Electronic Arts odlučio nam je podariti još jedan nastavak svoje vrlo popularne vožnje - Need For Speed. Razlog zašto se Porsche nije pojavio u GT2 (osim u RUF izvedbi) leži vjerojatno u činjenici da je EA kupio sve moguće licence vezane za tu automobilsku tvrtku onemogućivši tako pojavljivanje Porscheovih automobila u drugim igrama tog tipa.

Novi NFS ponudit će vam mogućnost vožnje u svim dosad proizvedenim Porscheovim modelima, u svim karoserijskim izvedbama - targa, cabrio, coupe, turbo. Kroz povijest ih je bilo 68, počevši od legendarnog 550 spydera do novih boxtera i 911-ica. Ponuda je dakle sasvim solidna, a ako pozorniје pogledate, to je najveći broj automobila što ih je jedan NFS nastavak ponudio. Uz automobile ćete dobiti i pravi Porscheov katalog originalnih djelova koje ćete moći kupovati za svoj automobil bilo za njegovu doradu, bilo za njegov popravak nakon kakve nesreće. Utrke će se odvijati na devet staza, od kojih su tri kružne, dok ostale predstavljaju određenu cestovnu dionicu čija će ukupna duljina biti veća od 160 kilometara i prolaziti različitim područjima južne i srednje Europe. Od kružnih staza važno je spomenuti Porscheovu testnu stazu smještenu u Stuttgartu na kojoj ćete svog ljubimca moći potjerati do krajnjih granica.

Supersportski automobili iz prijašnjih nastavaka ovdje su zamijenjeni ljepotanima iz Porscheove garaže

EVOLUTION MODE

NFS po prvi put uvodi tzv. RPG stil igre. Riječ je naime o modu igre sličnom onome u GT-u, odnosno Le Mans 24 Hoursu. Igru započinjete kao test vozač (početnik) i morate voziti da biste napredovali. S vremenom će se vaš rank poboljšavati, a i garaža će se puniti različitim modelima iz Porscheovih pogona. Naravno, morat ćete se brinuti i o financijama - o kupnji i prodaji automobila te o njihovim doradama i popravcima. Da biste stekli pravo vožnje, morat ćete položiti vozačke ispite osvojivši na taj način različite vozačke licence i dozvole. Važna stvar za ovaj mod igre je i to da će se odvijati kroz vrijeme. Znači, neće postojati svi modeli odmah na početku, nego će s vremenom, kako je to u povijesti bilo, dolaziti sve noviji i noviji.

MULTIPLAYER

Novi NFS krije neke adute i u novoj multiplayer podršci. Osim standardne ponude igranja udvoje, sada će istodobno svoje vozačke sposobnosti moći odmjeriti njih četvorica. Kad tome pridodamo i velik broj modova u kojima će se igra moći zaigrati, sigurni smo da zabave neće nedostajati.

Grafički će igra biti napravljena iznova, stoga se mogu očekivati poboljšanja na svim razinama. Izgled automobila bit će realniji, s odsjajima na karoseriji i prozirnim prozorima. Unutrašnjost će biti još detaljnija - unutra će sjediti animirani vozač koji će mijenjati brzine, okretati volan i naginjati se u zavoju. I ostali detalji poput sjedala i komandne ploče bit će bolji i ljepši. Postojat će također pogled iz kabine, posebno dizajniran za svaki automobil pa ćete biti u mogućnosti uključiti realno pomicanje vozačeve glave. Znači, pogled se mijenja ovisno o tome vozite li naprijed ili natrag, kao što vozač naginje glavu pod utjecajem G-sila prolazeći kroz zavoje.

Igra će nuditi dva osnovna načina igranja podijeljena u devet modova. Neki od zanimljivijih su Death Match, Capture the flag, Time showdown, Endurance i Evolution mode (više o njemu u okviru). Naravno, tu će biti i policija koja će pratiti sve vaše prometne prekršaje i kažnjavati vas ako vas uspije uhvatiti.

NFS je oduvijek bio dobar naslov. Iako su ga mnogi smatrali prearkadnim, svojim unikatnim obilježjima (policija, najbolji licencirani automobili, prekrasne staze, vremenske nepogode) nudio je stvarno odličnu zabavu. Za očekivati je da će i novi nastavak uspješno nastaviti taj niz jer njegov uspjeh predstavlja odličnu reklamu za novije inačice igre namijenjene PlayStationu 2. Što još reći, nego: jedva čekamo!

Policija će vam i dalje biti za petama i zagorčavati vam život

ŠTO OČEKUJEMO

- **PORSCHE** Sve dosadašnje modele ove popularne njemačke tvornice automobila.
- **POLICIJU** Zakon u čijim ste očima, zbog stalnih prekoračenja brzine i ostalih prekršaja, vi glavni negativac.
- **VOZAČA** Aktivnog vozača koji će mijenjati brzine i okretati volan, te se naginjati u zavojima pod utjecajem G-sila.
- **MODOVE** Mnoštvo različitih modova igranja koji će pružati različita iskustva i mnogo zabave za vrijeme igre.
- **STAZE** Devet odlično dizajniranih staza na kojima će biti kiše, sunca, magle, snijega te, naravno, promet i policiju.

Driver 2

Ljudi iz GT Interactivea odustali su od svoje odluke da nastavak Drivera bude dostupan samo u PS2 inačici, pa ćemo se još jednom moći provozati ulicama grada pomoću našeg "starog" PS-a. Za grafiku u igri brinut će se engine iz prvog nastavka koji će ovdje biti malo poboljšan i dorađen. Iz prvog će nastavka biti također preuzet i fizički model automobila. Od novosti koje će nam D2 ponuditi svakako treba izdvojiti mogućnost da tijekom igre izađete iz automobila, prošećete nakratko gradom i ponovno sjednete u neko vozilo. Sada ćete, osim automobila, moći voziti i različite kamione, autobuse i ostala prometala koja se u jednom gradu mogu pronaći. Gradovi u kojima će se igra odvijati bit će Chicago, Las Vegas, Rio i Havana. Četrdesetak misija, koliko ih ima u igri, bit će bolje povezane. Za kraj treba spomenuti da će biti ispravljen veliki propust iz prvoga nastavka - nedostatak multiplayer podrške, pa će konačno biti moguće jurcanje gradom udvoje.

Rally Masters

Rally Masters će biti nova rally simulacija koja će nam postati dostupna u proljeće ove godine. Kao i većina igara tog tipa, i ona će ponuditi stvarne automobile poput subaru impreze, ford focusa i ostalih. Automobile ćete moći fino podešavati za svaku stazu, a njihovo će ponašanje na različitim podlogama biti realno odsimulirano. Vožnju će vam otežavati različiti vremenski uvjeti, a greške će se naplaćivati vidljivim oštećenjima vašeg automobila. U igri će se nalaziti pedesetak staza, a njihov dizajn kao i dizajn cijele igre bit će na visokoj razini. Ukratko, Rally Masters će biti dobar izbor želite li steći virtualno rally iskustvo

FORMULA 1 2000

Ubrzo nakon početka nove F1 sezone, dobit ćemo novu simulaciju u produkciji Electronic Artsa PIŠE Hrvoje Herceg

FORMULA 1 2000

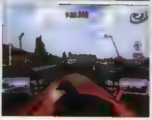
proizvođač EA SPORTS
izdavač ELECTRONIC ARTS
datum izlaska 24. OŽUJAK 2000.
žanr SIMULACIJA FORMULE 1
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION, PC

Formula 1 2000 najnovija je simulacija F1 koju ćemo krajem ožujka moći zaigrati na našem PS-u. Jedna od mana prijašnjih simulacija bila je njihov zakašnjeli izlazak - pojavile bi se na tržištu kad bi F1 sezona bila u svom punom tijeku. EA je dobro uočio tu činjenicu te je odlučio tempirati izlazak svoje nove simulacije na samom početku F1 sezone omogućivši nam tako da paralelno s odvijanjima na terenu igramo i uživamo u čarima F1 na svom PS-u.

Zahvaljujući činjenici da će izaći na početku sezone, F1 2000 se može pohvaliti da će donijeti sve novosti vezane za staze, vozače i timove u sezoni 2000. Tako ćete u igri moći voziti za novi Jaguarov tim ili Wiliams-BMW, a postojat će i Velika nagrada SAD-a koja će se voziti u Indianapolisu.

Igru ćete moći zaigrati u četiri moda, Full Championship, Single Race, Arcade i Time Trial. Iako je jednostav-

Novi 6D fizički model omogućit će prevrtanje vašeg bolida



PRIJENOS UTRKE

EA je u F1 2000 o[illegible] prati zbivanja za vrijeme utrke. No zato ćete prije početka čuti glas Jima Rosenthala koji će vam objasniti početnu situaciju na stazi. Što se budućeg prijedavanja utrke tiče, tu je svakako važno spomenuti da će postojati replay koji bi trebao biti standardno F1-ovski kvalitetan. To znači da ćete moći pregledati utrku pomoću mnoštva kamera pomičući ih i mijenjajući im količinu zooma. Samim time pregledavanje zanimljivih situacija bit će iznimno zabavno, a najbolje trenutke iz utrke moći ćete snimiti na memory card.

Nascar Rumble

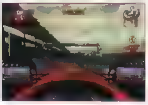
Iako nas riječ Nascar asocira na dosadne utrke u kojima se vozi po ovalnoj stazi, Nascar Rumble ipak neće biti dosadan. Osim navedene vrste utrka, ponudit će i utrkivanje po različitim stazama na različitim podlogama. U igri će postojati tri osnovne vrste vozila, a među njima su i kamioni. NR će imati arkadan pristup vožnji, stoga možete očekivati situacije u kojima zakoni fizike ne vrijede. Za vrijeme utrke moći ćete pokupiti različite powerupove pomoću kojih ćete usporite svoje protivnike (možete ispustiti ulje, izazvati kišu, itd.). Ukratko, NR će biti odličan izbor želite li se opustiti i odmoriti od superrealnih autosimulacija.

Rally Championship

Ne baš poznati Hotgen studios je odlučio isprobati se na polju rally simulacija. Timeing izlaska baš i nije sjajan jer će se u trećem mjesecu pojaviti i druge dvije rally simulacije a jedna od njih je i Colin McRae Rally 2. Radi se o Mobil 1 British Rally Championshipu, a dvadesetak licenciranih automobila trebalo bi biti dovoljno za jurcanje krivudavim stazama. Trideset i šest staza, vrlo realna simulacija rallya i odlična grafika trebalo bi biti dovoljne za hit (tako barem kažu programeri). Zahvaljujući sustavu oštećenja, moći ćete do kraja utrke dobro unakaziti vaš automobil.

RADIOLINK

Jedna od glavnih značajki koju će F1 2000 posjedovati leži u vašoj povezanosti kao vozača s ostatkom tima koji se nalazi u boksu. Što to konkretno znači? Pa znači da ćete moći za vrijeme utrke mijenjati svoju taktiku vožnje. Npr. ako ste se prije početka utrke odlučili za taktiku s dva odlaska u boks, sada ćete to u utrci, zbog nekih nepredviđenih uvjeta, moći promijeniti. Veza između vas i boksa neće biti jednosmjerna, nego dvosmjerna, što znači da će vas iz boksa moći pozvati da učinite nešto na stazi (nadam se da to ne znači da ćemo morati propustiti timskog kolegu) ili će vam pružiti neke informacije koje bi poslije u utrci mogle biti od velikog značaja.

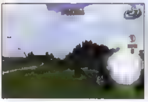


no zaključiti kakav je koji, treba spomenuti da će u Time Trialu, osim vas, na stazi biti još 21 vozač. Za njih je napravljen novi AI koji bi ih trebao učiniti onakvima kao što su u stvarnosti, dakle neki od njih će više griješiti, više izlijetati, a neki će vam opet uništavati živce svojom nepogrešivom vožnjom. Za vrijeme vožnje vrlo se lako može dogoditi da otkaže koji dio na vašem bolidu te ćete morati odustati od utrke. Igra će koristiti i novu 6D fiziku, što znači da ćete se svojim bolidom moći prevrnuti. Zahvaljujući toj činjenici kao i greškama AI-a, sigurni smo da atraktivnih sudara neće nedostajati. Da ne bi na stazi uzeli zakon u svoje ruke, pobrinut će se pravila za sezonu 2000. kojih se

AI će biti vrlo pametan i vjerno će prikazivati vozače onakvima kakvi su u stvarnosti

U igri ćete naći novi Jaguarov i Wiliams-BMW tim, a i nova V.N. SAD-a neće izostati

morate pridržavati jer ćete u protivnom biti propisno kažnjeni (najčešće stop-go kaznom, a u slučaju nekih težih prekršaja možda i diskvalifikacijom).
Pošto su se autori uistinu trudili da igra sliči što je više moguće pravoj F1, poradilo se i na samoj vožnji. Zbog fizičkog modela u igri, upravljanje bolidima trebalo bi biti iznimno realno, a različiti vremenski i drugi uvjeti itekako će imati utjecaja na njihovo ponašanje. Da biste se pripremili što bolje za utrke na različitim stazama i pod različitim uvjetima, pomoći će vam iznimno precizno podešavanje koje možete izvršiti na svom bolidu, kao i pomoć za vrijeme cijelog tog postupka. Kao i svaka simulacija vožnje današnjice, F1 2000 će imati podršku za igranje udvoje, a postoji neprovjerena informacija da bi se pritom na stazi moglo naći dvadeset AI vozača i vi, što bi bio izniman pomak u odnosu na ostale F1 simulacije.
Zbog svih novina koje donosi, očekivanje F1 2000 bit će dodatno otežano, no opet, treba se strpjeti još mjesec dana, što i nije previše.



ŠTO OČEKUJEMO

- **REALNOST**
Realno ponašanje bolida na koje će bitno utjecati različiti vremenski i drugi uvjeti na stazi.
- **ROSTERE 2000**
Podaci o vozačima, timovima, bolidima i stazama koji će biti važeći u pravoj sezoni 2000.
- **AI**
Vrlo pametne AI vozače koji će po načinu vožnje i greškama biti vrlo slični stvarnima.
- **DOBAR IZGLED**
Grafiku koja će bolje nego u ostalim simulacijama F1 dočaravati bolide, staze i kompletnu akciju za vrijeme utrke.
- **RADIO VEZU**
Povezanost s ekipom u boksu s kojom ćete i za vrijeme vožnje moći dogovarati taktiku koju ćete koristiti u utrci.

Dukes of Hazard

Osim uobičajenih autosimulacija u kojima vam je cilj utrkivanje, postoje i one u kojima svoj automobil koristite i za neke druge stari. Jedna od takvih igara bit će Dukes of Hazard, nova UbiSoftova vožnja koja je naziv dobila po nekoć popularnoj američkoj seriji. DoH će imati priču podijeljenu u nekoliko desetaka misija koje ćete morati prijeći u svom automobilu. Njime ćete se moći zalijetati u svog protivnika dok mu se automobil ne raspadne - vrlo slično Destruction Derbyju. Da bi sve lijepo izgledalo, grafički dio igre bit će poprilično dotjeran, a i audioefekti će biti na visokoj razini kako bi dojam pri savijanju metala bio što bolji.

Test Drive: Cycles

Test Drive: Cycles novi je Infogramesov naslov koji bi trebao popuniti prazno tržište motosimulacija. Jedna od glavnih značajki ove igre je posjedovanje licence za Harley-Davidson motore kojih će u igri biti desetak (u cijeloj će vam igri biti ponuđeno tridesetak motora). Vožnja će se odvijati na dvanaest staza zakrčenih prometom i različitim smetalima poput ulja, snijega, kiše, itd. Ponašanje motora bit će realistično, ali će zato upravljanje njime biti maksimalno pojednostavljeno kako bi širi krug igrača prihvatio igru. Za sada je teško prognozirati uspjeh igre znamo li kakve su bile dosadašnje motosimulacije, no čak ako i zakaže na igraćem području, još će se uvijek moći pohvaliti licencom za Harley-Davidson motore.

Codemasters se najviše proslavio svojim CM Rallyjem i TOCOM. Uskoro će obje igre dobiti svoj nastavak

TOCA WTC i COLIN MCRAE RALLY 2

COLIN MCRAE RALLY WTC I TOCA 3

proizvođač CODEMASTERS
izdavač CODEMASTERS
datum izlaska POČETAK 2000.
žanr SIMULACIJE VOŽNJE
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION, PC

Budući da se TOCA na tržištu pojavila prije negoli CM Rally, prvo ćemo progovoriti o njoj. Glavna vrsta utrka u novoj TOCI bit će opet utrkivanje automobilima ST klase. Peugeot, Alfa, Honda samo su neki proizvođači čije ćete automobile moći voziti. Ponuđenih je automobila u igri oko trideset, a osim ST zvijeri, moći ćete se voziti i u nekim pitomijim primjercima. Novi nastavak donosi dvostruko više staza nego TOCA 2, a one će biti smještene u Europi, Sjevernoj i Južnoj Americi, Australiji i Japanu. Neke od njih su Suzuka, Laguna Seca, Monza, itd. Iako nam je TOCA serijal vožnji poznat po svoj realnosti, ovdje bi ona trebala biti još veća - automobili će se prirodnije ponašati, a dodatno će biti dorađena njihova oštećenja i deformacije. Glavni producent Gavin Raeburn je rekao kako će ovo biti posljednja TOCA namijenjena PS-u te zato mora biti posebna, što će dodatno povećati naša očekivanja.

Visoka realnost će ponovo biti glavni adut novih igri iz Codemastersove radionice

Poboljšanje grafike poboljšat će vizualni dojam, a samim tim i dojam za vrijeme vožnje

Druga popularna Codemastersova vožnja je Colin McRae Rally. U doba kad se pojavio, CM Rally je predstavljao sam vrh ponude podigavši rally vožnje na višu razinu. Novi bi nastavak vrlo lako mogao ponoviti taj događaj iz povijesti baš zbog mnošta novotarija koje donosi. Kao prvo, automobili će sada izgledati mnogo bolje zahvaljujući novoj reflection-mapping tehnici koja će im dati realniji izgled te povećanoj rezoluciji. Staze i okoliš bit će obogaćeni mnoštvom detalja koji bi vam zbog svojeg vizualnog dojma mogli odvlačiti pozornost. Bit će smještene na različitim lokacijama diljem svijeta, tako da ćete ponovo moći iskusiti vožnju na najrazličitijim podlogama. Kao i kod TOCE, i ovdje će se pokušati poboljšati ionako velika realnost, a govori se i o nekim novim modovima igre. Sve u svemu, CM Rally 2 će, kad se pojavi, biti standard s kojim će se ostale rally igre uspoređivati.

ŠTO OČEKUJEMO

- **REALNOST** Realno ponašanje automobila na stazi na koje će utjecati mnogi čimbenici poput podloge, vremenskih uvjeta, vrste guma, itd.
- **GRAFIKU** Poboljšanu grafiku s mnogo detalja koja će se odvijati glatko u svim trenucima igre.
- **IZAZOV** Izazov da stalno napredujemo i trudimo se u svakom trenutku biti što bolji i brži.

Road Rash: Jailbreak

Osim Superbikea 2000 koji izlazi u produkciji EA Sportsa, EA će nam ponuditi još jednu motorističku igru koja se ne temelji na utrkivanju, nego na fizičkom obračunu s ostalim vozačima. Dakako, to je nastavak Road Rasha 3D.

U odnosu na svog prethodnika, RR: Jailbreak će biti po mnogočemu bolji. To se prije svega očituje u novim modovima igre od kojih svakako treba izdvojiti Cooperative mulitplayer mod gdje ćete zajedno sa svojim prijateljem jurcati na motoru s prikolicom i boriti se protiv gomile negativaca. Tu će vam od posebne pomoći biti najrazličitija nova oružja te combo udarci kojima ćete svoje protivnike moći trajno udaljiti s ceste. Bit će i mnoštvo novih lokacija na kojima ćete moći voziti, a stalnu pratnju za vrijeme igre pružat će vam novonapravljeni soundtrackovi.

Superbike 2000

Simulacije motora dosad nisu nikad postigle neki značajniji uspjeh, što bi se u skorije vrijeme moglo promijeniti zahvaljujući novom EA Sportsovom proizvodu.

Superbike 2000 će nam ponuditi trinaest stvarnih staza, šest najpoznatijih proizvođača motora (Honda, Kawasaki, Aprilia, itd) i dvadeset šest stvarnih vozača, među kojima je zasigurno najpoznatiji Carl Fogarty - višestruki svjetski prvak u superbike klasi. Zahvaljujući novom fizičkom sustavu, ponašanje će motora biti odsimulirano bolje nego u bilo kojoj prijašnjoj simulaciji, a i padovi s njih će biti iznimno realni (dakako, vi se pritom nećete ozlijediti :-). Kad svemu dodamo dobar AI, kazne za prerani start, korištenje goriva, slavlje za pobjedu u utrci i još mnoge druge detalje, za očekivati je da će Superbike 2000 poboljšati situaciju na području motosimulacija.

Hiperprodukcija igara uzrokovala je pojavu sve većeg broja naslova visoke kvalitete. Jedan od njih mogao bi biti i Vanishing Point

VANISHING POINT

Gužva u žanru vožnji postaje sve veća, a konkurencija je i više nego ljuta. U taj silan metež pokušat će se ugurati i Accolade svojom novom vožnjom Vanishing Point ne bi li osigurao dio tržišnog kolača.
Svoje glavne nade, ljudi iz Accoladea, polažu u osjećaj vožnje koji bi trebao itekako naglašen u igri. Kao uzor su im poslužili Segini automati na kojima je, po njihovu mišljenju, postignut najbolji osjećaj vožnje, mnogo bolji i od onog u GT-u. Ako se samo približe tom osjećaju, kažu, bit će vrlo zadovoljni.
Sama će igra biti dosta slična GT-u, s mnogo automobila (ipak manje nego u GT-u) od kojih je većina europskog porijekla, iz tvornica BMW-a, Mercedesa i WV-a. Osim njih, bit će zastupljeni i američke i japanske automobilske tvrtke s nekim svojim uzdanicama. Naravno, svoje ćete automobile moći opremati različitim dodatcima za poboljšanje

Mnoge dobre karakteristike što ih Vanishing Point ima mogle bi od njega napraviti hit igru

Realnost, kao i odličan osjećaj za vrijeme vožnje karakteristike su na koje se VP najviše oslanja

performansi. Zanimljivo je i to da ćete moći odabrati i nekoliko kamiona koji bi se trebali potpuno drugačije ponašati u vožnji nego automobili. Što se realnosti tiče, ona bi trebala biti iznimno visoko jer je poseban tim, sastavljen od trojice fizičara, uložilo godinu dana u izradu fizičkog modela u igri. Grafički je izgled i više nego zadovoljavajući, što se posebno odnosi na izgled automobila. Odvijanje igre bit će, zahvaljujući novom grafičkom engineu, iznimno fluidno. Staze će biti dobro dizajnirane, s mnoštvom elemenata koji će vožnju učiniti zanimljivijom i uzbudljivijom

Uzme li se u obzir da je dosad na izradu igre utrošeno oko 18 mjeseci rada, jasno je da je Accolade vrlo ozbiljno shvatio razvoj ove igre. Zbog toga, kao i zbog mnogih drugih pozitivnih informacija, s optimizmom očekujemo da se Vanishing Point pojavi na tržištu.

AUTI I KAMIONI

Jedna od zanimljivosti vezanih za Vanishing Point svakako je mogućnost da, osim automobila različitih proizvođača, vozite i kamione. Bit će ih nekoliko vrsta, a razlikovat će se ponajprije u veličini. Zahvaljujući fizičkom modelu igre upravljanje će pružiti potpuno drugačije iskustvo od upravljanja automobilima.

VANISHING POINT

proizvođač CLOCKWORK GAMES
izdavač ACCLAIM ENTERTAINMENT
datum izlaska SVIBANJ 2000
žanr SIMULACIJA VOŽNJE
broj igrača 1-2
platforma PSX, DREAMCAST

ŠTO OČEKUJEMO

- **OSJEĆAJ** Dosad najbolji osjećaj vožnje koji će nadmašiti čak i Gran Turismo.
- **REALNOST** Veliku realnost u ponašanju automobila kao i pri njegovom upravljanju
- **VOZILA** Raznolike automobile različitih proizvođača, te kamione i šlepere.

Rollcage Stage 2

Iako se nastavak Rollcagea nije očekivao za PS, na kraju je ipak odlučeno da se napravi. Za one koji nisu dosad čuli za Rollcage, treba reći da je to utrka neobičnih automobila, sposobnih juriti i preko 500 km/h. Ti posebni i superbrzi automobili očekuju vas u novom nastavku, gdje će ponovno biti sposobni za vožnju po stropovima i zidovima te za visoke skokove i letove. Za njih će postojati i nova, poboljšana i pojačana oružja kojima ćete moći isprašiti svoje protivnike ili promijeniti izgled staze. Audio-vizualni efekti će biti na visokoj razini kako bi cijela radnja (ponajprije eksplozije) izgledala i zvučala savršeno. Sve novosti o automobilima, oružjima i stazama moći ćete provjeriti i u multiplayer načinu igranja, što će predstavljati pravo zadovoljstvo.

Micro Maniacs

Micro Maniacs je nastavak popularnih Micro Machinesa. Glavna novost, zbog koje je i igra promijenila naziv, je zamjena malenih prometala (formula, tenkova, glisera, itd.) simpatičnim čovječuljcima. S njima ćete se utrkivati na već poznatim lokacijama, poput kuhinje, kupaonice i sobe, no one će zbog poboljšane grafike sada izgledati mnogo bolje. Ukupno će biti 35 staza po kojima će jedan od osam vam dostupnih likova moći trčkarati. Osim njih, postojat će i četiri lika koja ćete s vremenom dobiti. Velika je novost i uvođenje različitih powerupova koji će omogućiti korištenje različitih vrsta oružja onome tko ih pokupi. Tako će, osim trčanja, biti važno naučiti i kvalitetno se napucavati s ostalima. Za kraj bih spomenuo da mi se ideja zamjene vozila za likove koji trče čini vrlo zanimljivom i originalnom, a dobra grafika, oružja i mnoštvo staza jamstvo su da će Micro Maniacs biti vrlo tražena igra kad se pojavi.

Jedno od najvećih iznanađenja ove godine bit će pun pogodak PIŠE Danijel Miličić

INFO NASLOV

proizvođač KALISTO
izdavač KONAMI
datum izlaska 28. 03. 2000
žanr KRVAVA AVANTURA :)
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

NIGHTMARE CREATURES 2

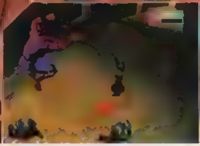
Krv, nasilje, tama, tone klasičnih scena iz horror filmova i dobili smo Nightmare Creatures 2, čija se radnja odvija 100 godina poslije radnje prvog nastavka. Zli doktor Adam Crowley se (nekako) vratio - naravno, žešći, opakiji i s još više pripremljenih smicalica :). Konflikt zbivanja je kratak i jasan. Njegov eksperimentalni pacijent Harbert Wallace je pobjegao iz svog "kaveza" ne bi li se osvetio svom stvoritelju. Zašto? Dotični ga drži već godinama zatvorenog izvodeći na njem hrpu bolnih eksperimenata. Naravno, oni su ostavili svoje posljedice, tako da bismo ga prije mogli nazvati mutiranim zombijem nego čovjekom. Da bi to bolje dočarali, programeri su se potrudili sastaviti ga od 700 poligona pa ćemo moći uživati u svakoj rani. On je poderan, odjeća mu je natopljena krvlju, pun je zavoja, totalno je luuud i ima veliku sjekiru koju spretno koristi u "samoobrani". Vaš lik moći će trčati, hodati, tući se, skakati, penjati se pa čak upotrijebiti i "fatality poteze" (moći će ih zapravo upotrebljavati i neprijatelji). Wallace jednostavnim zamahom svoje "sjekirice" riješava protivnika svih briga u glavi, a zatim može nastaviti komadati krvavo tijelo koje jedva stoji u zraku potaknuto snažnim živcima. Igru ćete prolaziti u ulozi Wallace-a koji neće uvijek biti u stanju razlikovati stvarno od nestvarnog jer će mu se stanje neprestano pogoršavati. Negdje na sredini igre moći ćete zamijeniti svoj lik s Raqueel Donnerty, engleskom tajnom agenticom, vrlo spretnom kad je o borbi riječ (likvidira nepoželjne s 2 tanka mača). S novim engineom, Kalisto je ostvario podlogu za brze likove, animacije i dobar izgled. Radilo se i na samoj dužini igre koja će na kraju imati 18 velikih nivoa u kojima ćete moći vidjeti i sasjeckati više od 30 raznolikih čudovišta. Nightmare Creatures 2 bit će u visokoj rezoluciji, navodno najvišoj koju je proizvođač mogao izvući iz Playstationa, što se donekle i vidi. Sve, od golemih prostorija, mračnih unutarnjih hodnika i soba pa do podvodnih scena i otvorenih prostora, izgleda dobro i nema tragova pop-upa. Mijenjajući igru, Kalisto uvodi više elemenata i zapleta u priču, mračniju i tmurniju atmosferu te mijenja ritam igre kombinirajući akciju i avanturu u mnogim scenama. Kalisto je svjestan da je prvi nastavak bio zabavan, no nedorađen. Stoga je novi nastavak odlučio prilagoditi mnogo većem broju izbirljivijih igrača. Ja nemam komentara, HITNO ŽELIM OVU IGRU!

ŠTO OČEKUJEMO

- **KRV**
  Kao i u svakom dobrom horror naslovu, i u ovom će se pojaviti litre i litre prolivene krvi. Dakako, onima osjetljivijeg želuca preporučujemo neka izbjegavaju ovu igru..
- **BRUTALNOST**
  Kako je glavni lik bio zarobljen godinama u svom kavezu i na njemu su izvođeni mnogi pokusi, za nj će svi uspješno glumiti "muhe bez glave"
- **LJEPOTU**
  Novi engine trebao bi prikazati mogućnosti PlayStationa u najboljem svjetlu, sa svim detaljima i prostranstvima, bez pop-upa i trzanja

MOGU SVE, NE TRAŽIM NIŠTA

Moći ćete otvoriti bilo koja vrata u bilo kojoj kući, moći ćete se potući pod vodom ili u zraku. Postojat će visoke platforme s kojih možete skakati ili pak grupne borbe s neprijateljima, i sve to bez pada frame-ratea. I napokon, neće biti loadanja. Primjenivši tehniku sličnu onoj Crystal Dynamicsa (Soul Reaver), Kalistova se igra neće dugo učitavati. Igra prelazi s in-game animacija na igru bez ikakvih skokova i drastičnih promijena rezolucija, s renderirane animacije na igru.



Neversoft, ekipa koja je igrom Tony Hawk Pro Skater podigla standarde u igrivosti, razvija novu i tehnički složeniju igru PIŠE Danijel Miličić

SPIDER-MAN

SPIDER-MAN

pro zvođač NEVERSOFT ENTERTAINMENT
zdavač ACTIVISION
datum zlaska PROLJEĆE 2000
žanr 3D AKCIJSKA AVANTURA
bro, igrača 1
p atforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

Tijekom ovih godina bilo je više pokušaja (čitaj: promašaja) da se napravi uspješna Spider-man igra. No, kako smjestiti jedan od najpokretnijih i najbržih likova u malu sivu kutiju. Odgovor je: Neversoft. Jedina ekipa koja ga je u stanju prikazati onakvog kakav bi trebao biti. Na E3-u je ove godine prikazivan video na kojem se jasno vidjelo da je Spider-man napokon u dobrim rukama. Sudeći po videu, igrači će doslovce moći proći zemljište ili, bolje reći, krovove cijelog New Yorka (ajde dobro, ne baš cijelog ;)). Čini se da će se većina igre odvijati na krovovima, no da bi se izbjegla monotonija bit će i totalno suprotnih misija koje će se odvijati duboko ispod zemlje u napuštenim tunelima podzemnih željeznica lociranih u Manhattanu. U demou koji smo odigrali, Spider-man je pokazao još neke svoje "stripovske" sposobnosti kao što su penjanje i spuštanje po zgradama, preskakanje velikih promjera i naravno hvatanje neprijatelja u svoju golemu mrežu. Ne uspije li vam hvatanje od prve, suočit ćete se s neprijateljem u 4 oka. «Igrači će biti zadivljeni ovom akcijskom avanturom, mješavinom borbe i istraživanja , rekao je Mitch Lasky (Activision). "Po prvi će put moći doživjeti sve Spider-manove pokrete, kao što su bacanje mreže, skakanje po krovovima i penjanje po zidovima." Vidljivo je također da Spidey ima vrlo ležerne i glatke pokrete, što itekako pridonosi prirodnosti igre. U igri će se također naći Spider-manovi poznati neprijatelji, uključujući Venoma, Doctor Octopusa, Carnagea i mnoge druge. U demou se mogao vidjeti poprilićan broj freamova, no ne i preveliki (moglo bi i brže), ali ako uzmemo u obzir razmak između E3-a i najavljenog izlaska igre (proljeće `00), taj će se framerate sigurno povećati. Još jedan nedostatak mogao se uočiti kod detalja tekstura kojih zapravo nije ni bilo, sve je izgledalo dosta jednostavno. No kako sam već rekao, bilo je to u vrijeme rane razrade te na to možemo gledati više kao na skicu, prava stvar tek slijedi...

> **Za nekoliko će mjeseci pola grada furati Spider-man majce i svi će govoriti ono što "neki" već odavno znaju: "Spider-man je zakon!" :)**

ŠTO OČEKUJEMO ?

- **IGRIVOST**
  Neversoft nas je već razmazio svojim odličnim znanjem i umijećem da ponudi gotovo savršenu igrivost koja se očekuje i od ovog naslova
- **ČOVJEKA**
  Naizgled sasvim običnog poslovnog čovjeka koji se savršeno uklapa u grad i okružje
- **PAUKA**
  On ipak ima svoju drugu stranu, svoje paukovo čulo, i kad bude trebalo, krenut će u akciju

KAKO JE NASTAO SPIDER-MAN

Mladi socijalnoizolirani znanstvenik vrši pokuse s atomskim zrakama na malenom pauku. Pauk, pod udarom radioaktivnih zraka, ugrize znanstvenika i on spoznaje da posjeduje supermoći kao što su hodanje po zidu, ispaljivanje niti paučine, nevjerojatna snaga...

[časopis za pravu zabav

PSX

OSIGURAJ SVOJ PRIMJERAK

PRETPLATI SE!

[časopis za sve generacije]

Kupon za pretplatu

- ◯ 6 BROJEVA 132 kn
- ◯ 12 BROJEVA 264 kn

Troškovi poštarine uključeni su u ovu cijenu!

Način plaćanja
Uplatom na žiro račun **30101-601-24095**
svrha doznake: Pretplata na časopis PSX
primatelj: Tisak trgovačko dioničko društvo
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
telefonski brojevi pretplate:
01/3641-226, 3641-227 **telefax:** 01/3641-205

Podaci o naručitelju

Ime i prezime / naziv tvrtke

ulica i broj

mjesto poštanski broj

tel/fax

JMBG / matični broj tvrtke

datum potpis

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na adresu: Tisak trgovačko dioničko društvo, Odjel pretplate, Slavonska avenija 4, Zagreb 10000 ili je faxirajte na broj 01/3641-205. Za sve informacije nazovite brojeve telefona 01/3641-226, 3641-227.

SEEK & YOU SHALL FIND

PIŠE Danijel Miličić

Osam sati ujutro, pali se timer, a umilni glazbeni tonovi iz novih Ruarka polako vas uvode u novi sunčani dan. Sjetno uzimate RC5000 te se prisjećate vrtića i onih divnih zvěketavih igračaka.

Palite Samsunga, na njemu poruka: "dobro jutro šefe", a vani vas čeka vaš ljubimac TT-ac... Idila. .

MARANTZ RC5000

Svi za jednoga, jedan za sve

Imate li doma hrpu elektronskih uređaja, problem je sve ih kontrolirati. Uvijek imate jedan daljinski za CD player, jedan za TV, za recorder, itd... A svi oni mogu značiti samo jedno: uvijek uzimate krivi daljinski kad hoćete upaliti televizor. Jedno od mogućih rješenja je nabavite univerzalni daljinski, mali uređaj koji će preuzeti sve kontrole vaše opreme. No, i on ima svojih mana.

Univerzalni vam daljinski uređaji ponuđeni na trž štu omogućuju memoriranje samo nekih glavnih funkcija, no Marantz RC5000 rješava taj problem. Ovaj mali pozlaćeni uređaj dolazi s LCD touch-screenom koji vam dopušta memorirati u nj svaki set funkcija koji vam padne na pamet. Možete dodavati i brisati uređaje, mijenjati redoslijed kojim se svaki set pojavljuje na ekranu, staviti u upotrebu koliko god hoćete gumba, tako da nećete nikad više trebati dohvatiti originalni daljinski. Osim toga, možete kreirati do dvadeset vlastitih funkcija pa kad sljedeći put dođete doma, pritiskom na jedan gumb pokrenuti DVD film, televizor i PS2. Sve ovo je daleko manje komplicirano nego što zamišljate. RC5000 dolazi s kontrolama za cijelu hrpu Philips, Marantz i Sony uređaja
RC5000 dolazi s virtualnom tipkovnicom koja vam omogućuje da upišete imena, brojeve ili simbole, čak i zumiranje na neke gumbe koje ne želite promašiti. Možete čak programirati vaš RC5000 upotrebljavajući PC jer s njim dolazi serijski kabel, tako da ćete moći otići na Internet i downloadati prigodan softver na nj. S njim dolaze i NIMH punjive baterije. Cijena? Svega 280 funti

SAMSUNG SGH-800

Tragedija u dva čina

Težina 119 g. Petlinijski LCD monitor. Mogućnost slanja SMS poruka i softverski modem za podatke i faks uređaj. Memorija za 99 brojeva. Glasovno biranje 20 brojeva. Standby vrijeme 65 sati. Aktivno vrijeme 3.5 sata.

Ili... Težak je deset dekagrama. Ima mali monitor. Možeš njime slati poruke i primati faks poruke. Ne moraš pisati po ruci broj koji trebaš nazvati u pola deset. Ne moraš skidati rukavice po ovoj zimi da zabereš broj. Ako je ugašen, ali ne posve, ne moraš ga puniti skoro tri dana. Ako je upaljen, onda moraš
Cijena 79£ (u Velikoj Britaniji). Ili oko 40 ćevapa s lukom (u Veselom ćevapu na Savskoj).

RUARK ACOUSTIC SOLUS

Brian loves Jane

Prije 13 godina je stolar Brian O'Rourke rekao "dosta je" Uvidio je kako su sva moderna dostignuća na području audiotehnike šranje i odlučio je osnovati tvrtku. Zajedno s bandom prijatelja koji shvatiše isto osnovao je tvrtku koju je nazvao Ruark Acoustics (ovo je možda tipfeler). Cilj mu je bio proizvoditi zvučnike koji ne samo da zgledaju dobro, nego i dobro zvuče. Do dana današnjeg nijedan zvučnik njegovog imena nije bio masovno proizveden, sve zvučnike i drugu tehniku nadgleda i slaže on zajedno s grupicom nevjerojatnih stručnjaka (stoga se nemojte začuditi ako na vašem primjerku Ruark Acoustic Solusa na poledini nađete izrezbareno. "Brian loves Jane".)

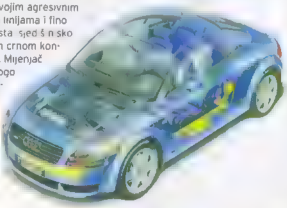
Dobro, istina je da najvjerojatnije već i vaš susjed u garaži slaže zvučnike, tako da ova priča i nema neku težinu (jedina je razlika što ih susjed Darko najvjerojatnije neće prodavati po 1200 funti), stoga ću sad malo besjediti o samim zvučnicima. Umjesto brojčanih podataka koje ne bi skužio ni moj prijatelj koji se već deset godina školuje za elektrotehničara, reći ću vam da imaju takvu kvalitetu zvuka da nećete povjerovati svojim ušima. Detaljnost i jasnoća ovih zvučnika su takvi da ćete se u panici okretati po stanu uvjereni da vam je Simfonijski orkestar svratio na kavu. Kad čujete glas vaših (i naših) omiljenih pjevača (Bullshit Boys:), htjet ćete ući u zvučnik zatražite ih autogram. A kad osjetite bas, poželjet ćete da niste. Sva sreća, ovi zvučnici maju bolji zvuk nego što zgledaju

AUDI TT COUPE

Malo bolja škoda

Ovaj autić će vam za cijenu od 26645 funti pružiti turbocharge, 20-ventilski, 4-cilindarski motor s izlaznom snagom od 180 BHP. Ubrzat će od nula do sto kilometara na sat za manje od sedam sekundi. Maksimalna brzina mu je 230 kilometara na sat

Unutrašnjost od kože, aluminijski detalji, erkondišn i radiokasetofon ideš)
Audi TT je namijenjen onoj vrsti ljudi koji razmišljaju o kupnji porsche bokstera, dakle nas. Nijemac je, izgleda fantastično iznutra i izvana, a njegov sportski stroj daje mu snagu na sva četiri kotača. Nije preskup, oko 27 tisuća funti (verzija koju sam ja vozio stoji 27295 funta s opcionalnim 17-inčnim kotačima), a i potražnja je vrlo velika, u UK su rasprodani do kraja godine. Čini se da je Audi ponudio hit auto koje će naći svoje mjesto među sportskim autima u Britaniji.
Bilo kako bilo, izgleda super (neki ga opisuju kao zgnječenu bubu, makar se ja s tim ne bih složio) sa svojim agresivnim prednjim dijelom, blago zakrivljenim linijama i fino završenim krajem. Unutra, priča je ista sjed š n sko u crnim kožnatim sjedalima, okružen crnom kontrolnom pločom aluminijskih detalja. Mijenjač ima vrlo kratak hod, a na kazaljci je logo TT-a (što je vrlo bitno, jer inače zavija kaseta) Dok palite motor, imate osjećaj kao da sjedite u golfu Gti. Motor ne zvuči sportski na malim okretajima, no pritisnete li gas i kad se jednom začuje turbo, čut ćete znatno moćniji zvuk stroja. A ako ste jedni od "rijetkih" koji nemaju dovoljno novaca za nj, kupite si škodu.



Što je prošli mjesec igrao psx team

TOP 10

najprodavanije igre u Europi u siječnju 2000.

1 Sony
Gran Turismo 2
Što reći o igri koja se u prvih deset dana po izlasku na tržište, prodala već u milion primjeraka! A pitanje je na kojoj brojci će se zaustaviti...

2 EA
FIFA 2000

3 EA
Medal of Honor

4 EA
James Bond: Tomorrow Never Dies

5 Eidos
Tomb Raider: The Last Revelation

6 Sony
Ace Combat 3

7 Sony
Crash Team Racing

8 GT Interactive
Driver

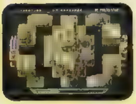
9 Virgin
Dino Crisis

10 Codemasters
Music 2000

Početak ove godine je definitivno pripao izdavačkoj kući Electronic Arts iako FIFA-in serijal, po prvi put u proteklih par godina nije na prvom mjestu prodaje. U svakom slučaju, nije bilo velikih iznenađenja proteklog mjeseca osim možda još uvijek dobra prodaja Drivera koja nam "garantira" i njegov skorašnji nastavak.

NEVENKA ŠALAT

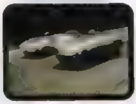
SHANGAI: TRUE VALOR



Ako netko od vas zna o kojoj je igri riječ, odmah će se uzrujati i reći da ova (tj. ja) igra same gluposti i nije vam jasno kako može cijeli mjesec provesti uz nešto takvo.
A što ja znam? Riječ je o nekakvoj mješavini pasijansa, memoryja i domina i meni je dobra jer se može igrati bez napajanja, ležeći i kroz jedno oko...eto.

HRVOJE HERCEG

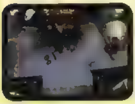
GRAN TURISMO 2



Nakon "poslovnog igranja", potrebnog za pisanje recenzije, GT2 se nastavio vrtjeti u mom PS-u i ovaj mjesec. Razlog leži u njegovoj velikoj igrivosti i osjećaju za vrijeme vožnje. Jedina je zamjerka što je prelagan, no opet, jurcanje brzim automobilima po prekrasnim stazama veliki je gušt. Moram, dakako, spomenuti da je stigla europska inačica GT2 tako da se sve počinje iz početka.

BERISLAV JOZIĆ

MEDIEVIL



Nakon brojnih pisama što sam ih primio tijekom prošlih mjeseci u kojima me čitatelji traže rješenje ove ili one zagonetke u Medievilu, ponovno sam se prihvatio igranja te igre i pisanja cjelovitog rješenja. I nisam požalio - Medievil je još uvijek izvrsna igra i ponovno me uspjela dobro zabaviti, a bila mi je to i korisna vježba za nastavak koji dolazi ovog proljeća.

KREŠIMIR JOZIĆ

TOMORROW NEVER DIES

Ovih je dana najigranija i jedina igra koju sam igrao bila Tomorrow Never Dies. Iako nisam gledao nijedan od novijih filmova 007 gledao sam prvih nekoliko uključujući i prvi, Dr. No, te radije pamtim Jamesa Bonda kao tajnovitog detektiva nego kao akcijskog junaka kakav je u novijim filmovima.

DANIJEL MILČIĆ

FINAL FANTASY 7

Kako najbolju igru svih vremena opisati u 300 karaktera? Nikako. Svi koju su ju igrali znaju o čemu je riječ, te daljnja rasprava nije potrebna, no ako ste slučajno jedan od onih koji je odigrao FF 8, a za sedmicu jedva da je čuo, onda vas zbilja žalim. Ovo je obvezna igra za SVE igrače, voljeli vi RPG ili ne. Final Fantasy 7 je novi život.

DANIJEL OPROSTI (NIŠTA, NIŠTA) REŠKOVAC

GRAN TURISMO 2

Dame i gospodo, novi Gran Turismo je pao u tri dana! Točno toliko nam je trebalo za zauzimanje strateških točaka i osvajanje najvažnijih tutača. Sad je samo stvar rutine odvoziti Evente i još poneki zaostali Endurance. Najveći je problem što u garažu stane samo 100 automobila. A koliko tek trebam izdvojiti love za ljude koji ih svaki dan peru i glancaju...

IVAN DOLKOVAC

EH...

Igrali smo... Hmm... Igrao bih... Kao što je već poznato, za nas studente postoje određena razdoblja kad se nalazimo u predvorju pakla. Zovu se ispitni rokovi i jedno od njih upravo teče. U interesu paklenskog plana društva koje traži obrazovanje morao sam poduzeti određene mjere. I zato NISAM TAKNUO NOVU IGRU MJESEC DANA. Osim nekoliko vidljivih posljedica (drhtavica i slinjenje), nisam nimalo dirnut tom apstinencijom. Ipak moram raditi, zar ne? :).

VEDRAN SANDIĆ

SUIKODEN 2

Dosad nisam bio ljubitelj FRP igara i nikako nisam shvaćao ljude koji s luckastim sjajem u očima i vidljivim uzbuđenjem pričaju o fantasy igrama, ali na nagovor jednog od njih dao sam "šansu" Suikodenu i moje oči sada luckasto sjaje. Zahvaljujući Suikodenu 2 i njegovoj fantastičnoj priči koja me je tjerala da igram sve dalje i dalje, ovaj sam mjesec ukinjižio popriličan broj neprospavanih noći.

TANJAVITAS

TOMBA 2

S obzirom na virozu i ine stvarčice koje su me ovaj mjesec pogodile, moja se draga konzolica poprilično odmarala. Igra koja je imala čast probiti led i temperaturu - TOMBA 2 - našla se tu po Zrninoj direktivi, i prvo je bilo joj meni... No, bilo kako bilo, na kraju je sve ispalo kako treba, pa mi zadatak nije teško pao. Što više, temperature više nema, a ja igram i dalje. O igri možete pročitati na jednoj od stranica ovog broja.

IGOR MILANOVIĆ

ISS PRO EVOLUTION

Zeleni travnjak. Zastave vijore tribinama, navijači polako ubacuju u petu brzinu. Evo ih, moji izlaze na teren, zagrljavaju se lagano trčeći i skakućući, a potom ih fotoreporteri ovjekovječuju za buduća pokoljenja. Publika je sad već blizu temperaturi vrenja.
Utakmica samo što nije. A ja? Ja grčevito stišćem svoj joypad. Spreman sam, ili barem mislim da jesam. Uostalom, vrijeme će pokazati hoću li, zajedno sa svojom virtualnom momčadi, uspjeti ući u nogometnu legendu. ISS Pro Evolution je već ondje.

AMAR REŠIĆ

GRAN TURISMO 2

Iako spriječen brojnim obvezama državnih i međunarodnih razmjera te zabavljen svakodnevnim obnašanjem važnih funkcija u različitim nadzornim odborima, u trenutcima katarzivne letargije moje je dragocjeno vrijeme najčešće trošeno na otkrivanje koji ćeš auto dobiti ako petnaest puta osvojiš neki championship s različitim brojem bodova te koliko je toga novog u "Gran Turismu 2"

DARIO ZRNO

ISS PRO EVOLUTION

Nažalost, ovaj mjesec nisam imao dovoljno slobodnog vremena ni za što drugo osim za ISS. Trenutačno sam se "uhvatio" naše repke s kojom eksperimentiram naveliko. Iskušavam sve moguće formacije i taktike osim jedne, koju izbjegavam u velikom luku.. Rezultat: ne pretjerano sretni prijatelji-protivnici .. Koristim priliku da pozdravim ekipu iz Karlovca te posebno Edu iz Bjelovara koji bi me kako sam kaže "zakopao u zemlju" u ISS-u. Edo, Edo.

PREDRAG GRUJIĆ

GRAN TURISMO 2

U posljednje se vrijeme na mojoj konzoli vrti GT 2. Kralj se vratio u velikom stilu, možda malo prelagan, ali nema veze; ako treba, zbog velike igrivosti, odigrat ću ga i 10 puta. Kad sam kupio GT 2, reakcija ukućana je bila: "o ne, ne opet ti auti", a konzola se počela tresti i škripati na sve strane prisjećajući se jedinice koju više ne želi učitati. Samo se nadam da će izdržati dok u moju kuću ne uđe dostojan nasljednik, "crna zvijerka", PSX 2, a jedinicu ću sačuvati za uspomenu. Uostalom, naše će konzole biti će za nekoliko godina kao danas ZX SPECTRUM - stara legenda.

ODIGRALI SMO

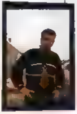
Predsjednički kandidati

Kako opisati protekli mjesec u redakciji? Zamislite sliku krvave mrlje na zidovima, razbijeni prozori, krhotine stakla pod nogama, atmosfera nabijena mirisom baruta i napalma i deset malih crnaca koji se gađaju različitim rekvizitima, zabarikadirani svaki iza svoga stola. Pogađate, riječ je o internim predsjedničkim izborima. Ekipa civilne zaštite, koja je raščišćavala ostatke, svako se malo popikavala o tjelesa zgrčena u najopakijim grimasama. "O, pa to je još jedan posrnuli predsjednički kandidat! U vagon s njim ..." Otvaramo novu nagradnu igru: "Pogodite pobjednika i odvezite ga u bolnicu!" A tako su lijepo izgleda i na početku

Dario Zrno

Dragi sugrađani, sugrađanke, glasajući za mene, osiguravate nadasve uzbudljivu budućnost. Prvo, uveo bih dnevno-redovni "sat PlayStationa" u škole i na fakultete. Zatim bih otvorio Prvo prvenstvo Hrvatske u PlayStation igrama na kojima bi se igrali turnir u ISS-u, GT-u i sličnim igrama, a trajalo bi cijelu godinu. Ovisno o vremenu (zima, ljeto ...), turnir bi se odvijali na planini, moru i sl., a dodatne aktivnosti bi bile različite sportske zanimacije tipa snowboarding, skijanje, daskanje, skijanje na vodi, paragliding, carting, rafting itd itd. A sve to pod račun svih kandidata :-) Naš slogan: "stisnuo sam te!" (misli se na kontroler, dakako)

Hrvoje Herceg



Kao prvo, ja smatram da svaki predsjednički kandidat mora biti pošten, marljiv i iskren. Na tim temeljima leži moja politika. Dodijelite li meni glas, dragi čitatelji, broj stranica u PSX-u će se povećati, dobit ćete postere, CD-e, uvest će se nove rubrike. Uza sve te premake, vaš omiljeni PSX postat će jeftiniji. Sve će se to ostvariti ukoliko svoj glas dodijelite meni. Dakle, dragi čitatelji, ZNA SE što morate učiniti.

Krešimir Jozić

Ja se vidim kao vizionara koji vidi viziju budućnosti. Ako me izaberete, sve PSX igre će članovi moje stranke "DRPI" (Debilni Radnici Playstation Igara) preraditi na domaću verziju. PS2 će doći u Hrvatsku mnogo prije nego u Europu (i to izravno iz Japana sa samo malim smradom ribe) te će se svi novci koje sada trošite na igre slijevati meni u džep i na izgradnju privatnog zrakoplova sličnog Air Force One te na vilu u Južnoj Americi

Amar Rešić

U svjetlu novih prilika te situacije u kojoj se nalazimo, smatram kako će najvažniji naglasak moje predsjedničke kampanje te najviši cilj za koji ću se osobno zalagati biti iznalaženje načina za što brže besplatno dobijanje tvorničke verzije "Subaru Impreze 22B turbo" te koristim ovu priliku kako bih domaćem distributeru skrenuo pozornost na tu činjenicu. Dajte mi taj automobil i svi ćete biti vrlo zadovoljni. And now I should go to the tennis court

Nevenka Šalat

Prvo i osnovno teme j moje kandidature je uvjerenje da ovoj zemlji ne treba nikakav predsjednik nego kraljica. Dakle dolje država, živjela kraljevina! Ono što vam mogu ponuditi tj. za što ću se zalagati tj. što ću pitat , dragi glasači, sa skromne palete obećanja koja bih mogla ispuniti jest sljedeće: tražit ću da barem 90% backgrounda stranica PSX-a bude ružičaste boje i mislim da je to i više nego ostvarivo. Odabrane pristaše dobit će priliku besplatne transfuzije krvi iz obične u plavu

Danijel Miličić

Ma nemam pojma, ja tu politiku niš ne kužim, ajmo mi radje jednu pošalicu. Tog dana, napusti Nina (plavuša, naravno) kuću i zaputi se u šoping, ostavivši svog dečka, Jasena, kod kuće. Nekoliko sati poslije, shvati Nina da je Nedjelja pa se lijepo uputi doma, gdje zatekne Jasena u krevetu s Tajanom. Nina, očajna, izvadi pištolj iz torbice i uperi ga sebi u glavu. Jasen veli, nemoj dušo, smiri se, a ona će na to: daj, šuti, ti si sljedeći! Ha, ha, ha, ha ha. ha. .ha. ... a? Što me podsjeti ... kako se zove jutarnji $ex? Budi$a!)

Igor Milanović

Cijenjene biračice i birači, u ovom sudbinskom trenutku bit ću krajnje koncizan. Budućnost vašeg omiljenog časopisa je u VAŠIM rukama. Odlučite se za PROMJENE! Što vam nudim? Ukratko, ako želite bilo kakav PSX – izaberite bilo koga. Ako pak želite PSX na 250 stranica s ekskluzivnim demo cedeom i gomilom postera Lare Croft u prirodnoj veličini, a sve to po sadašnjoj cijeni - izaberite MENE!!! Eto, to vam nudim! (istakao je Ixa na kraju izlaganja)

Danijel Reškovac

Dragi puče, za vrijeme moje vladavine jamčim vam dugoročni financijski ... prosperitet. A kako? Jednostavno, legalizirat ćemo lake a bogami i teške droge, na sve to naplatit PDV. Bog te, bit ćemo bogatiji od Kuvajta! Dakako, svakom sretnom stanovniku besplatan primjerak Playstationa 2 i pretplata na PSX su zajamčeni.

Predrag Grujić

Da sam najozbiljniji kandidat, vidi se na ovoj stranici, uostalom moje pošteno lice sve govori. Ako mi dodijelite dovoljno glasova i pobijedim, prva stvar za koju ću se zalagati je da još ove godine Hrvatska konkurira Japancima u tehnologiji i da se SONYJU zatresu gaće nakon objave prve hrvatske superkonzole pod nazivom CROATOTECH. Glasajte za mene i moju grupu Š.A.T.R.O (Šestorica Ambiciozno Trulih ... Rak.,om Opijenih)

Berislav Jozić

Ja, kao vođa, direktor, tajnik, predsjednik i jedini član moje stranke PPPP (Pusti Politiku, Prihvati se Playstationa) svečano izjavljujem da ću, pobjedim li na izborima, zasjesti za PS2 kao ponosni i suvereni vladar, te se od njega neću dizati dok mi oči ne procure na uši. Svoje ću birače za vjernost i lojalnost (što ne znači da su puni loja) nagraditi redovitim tekstovima o najnovijim događanjima na polju Sonyjevih konzola te ih tako staviti u ravnopravan položaj s igračima diljem Europske zajednice i svijeta.
Moj slogan: "Glasajte za mene i šutnite štene!"

Tanja Vitas

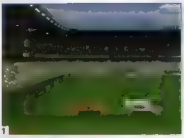
Ja, Tanja Vitas, predsjednički kandidat WWF-a, nWo-a, WCW-a, svečano izjavljujem da ću svakim svojim razvijenim mišićem štititi interese svih ljubitelja kečera, te neprekidno poticati izdavače i proizvođače igara na što više kečerizma u hakerskom svijetu svakog ponosnog vlasnika PSX konzole. Dat ću sve od sebe kako bi svo svoje nepresušno "znanje" o kečerima prenijela na mlade naraštaje i one koji dolaze iza njih. Kao znak male pažnje svakome ko svoj glas dodjeli meni, darujem svoj "zanosni" smješak (sa slike) i nepresušne recenzije nadolazećih igara. Moj i vaš slogan glasi: "Više igara za manje para"

Ivan Bolkovac

Izaberete li mene, obećavam vam PSX na tristo stranica. Sa svakim ćete novim brojem dobiti besplatni volančić ili neku drugu za život važnu spravicu, a i Playstation 2 ćete naći umotan već u nekome od idućih brojeva. Dakako da se neću ovdje zaustaviti: sa svakim brojem dobit ćete i četiri originalne igre, a u sredini poster s potpisom čovjeka na slici. Nadalje, obećavam s ovaj... nam svijetlu budućnost, a svim provokatorima poručujem da sam stručna i kompetentna osoba (imao sam 5 iz demagogije)

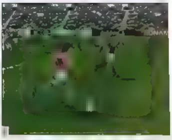
Vedran Sandić

Poštovane čitateljice i čitatelji, ako izaberete mene za predsjednika obećavam da ću se zalagati za časopis na 400 stranica s demo CD-om prepunim novih igara. Megaposteri s Vašim virtualnim junacima postat će standardni, manje reklama i više nagradnih igara - dakako, bez nepotrebnog povećanja cijene našeg ... Vašeg omiljenog PSX-a.



1

2



[1] Animacija uvoda u utakmicu. Zastave nacionalnih momčadi koje će se uskoro pojaviti na travnjaku [2] Uvježbano izvođenje slobodnih udaraca je idealna prigoda za ugrožavanje protivničkih vrata [3] Napad na protivnička vrata s krilnih pozicija zna biti vrlo učinkovit. Ubacivanjem lopte u kazneni prostor stvara se izgledna prigoda za zgoditak [4] Riječju, neobranjivo

ISS Pro Evolution

Jelenskih mi rogova! Konačno! Napokon! Najiščekivanija nogometna simulacija (još od ISS Pro 98) je zagospodarila mojim PlayStationom! I više je ne vadim van. Toliko je dobra da ne mogu, sve i da hoću. PIŠE Igor Ixa Milanović

ISS PRO EVOLUTION

proizvođač KONAMI
izdavač KONAMI
datum izlaska 25. VELJAČE
žanr NOGOMETNA SIMULACIJA
broj igrača 1-4
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Analog · Multitap

Stvari su ovdje vrlo jednostavne! Da se mene pita, recenzija ISS Pro Evolutiona, koji samo što se nije počeo ponosno kočoperiti na policama prodavaonica igara diljem starog nam kontinenta, zauzimala bi znatno manje prostora od predviđene četiri stranice. A glasila bi otprilike ovako: "Kupite, ukradite, nabavite kako god znate ovo remek-djelo virtualnog nogometanja i igrajte ga dok vam god prsti ne utrnu, a oči postanu velike kao sarme. Zašto biste? Pa zato što je ISS Pro Evolution jednostavno najbolja nogometna simulacija koja se ikad pojavila na majčinskoj nam Zemljici! Na bilo kojoj konzoli, stroju, računalu, aparatu, perilici, štednjaku, bilo čemu! Uskličnik!" Eto, tako bi to izgledalo, ali urednikova riječ i čelična vrata otvara, stoga evo i iscrpnog objašnjenja gorenapisanoj 'odi nogometne radosti'.

ISS Pro Evolution je četvrti "nastavak" Konamijeva briljantnog ISS serijala nogometnih simulacija koji nas, eto, zabavlja još od samih početaka Stacije, a kako stvari (hvala Bogu) stoje - nastavit će tako i po izlasku PlayStationa2. Iako popularan, hvaljen i prodavan diljem svijeta, ISS Pro nije u Hrvata uspio nadići svojevrstan kultni status nogometne simulacije kojoj stalno izmiče pozornost svekolikog igračkog pučanstva. Financijski inferioran EA Sportsovoj "Fifa" ediciji koja je iznimno mudro i uspješno koristila (i još uvijek koristi) sve

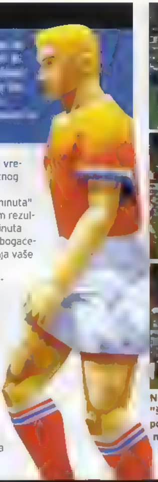
AJMO SAD SVI ZAJEDNO...

Če[illegible] ka [illegible] playeru [illegible] omogućuje igranje četvorici igrača odjednom, i to po želji: svi protiv računala, tri na jednog, ili klasično suočavanje dva na dva. Multitap je u multiplayer [illegible], ali je igranje u parovima toliko [illegible] iskustvo da se u nj doista isplati investirati.

Sve zgoditke koje postignete možete snimiti i uživati u njihovoj ljepoti i atraktivnosti

IMENA I LEGENDE

vaš trud ostati bez rezultata!



mogućnosti marketinga, astronomski plaćala licence Fifi i Uefi, angažirajući pri tom nogometaše i pop zvijezde u svrhu svoje promidžbe, ISS je uvijek bio "samo" nogomet s velikim "N". I dok su ostali proizvođači nogometno - simulacijskog softvera "ušminkavali" grafiku i potpisivali još unosnije ugovore s pop zvijezdama i svjetskim nogometnim organizacijama ne bi li na taj način prikrili nedostatak ideja, u Konamiju su nastavili dorađivati igrivost, realističnost i - recimo to tako - "nogometnost" svojeg ISS-a. I ponovno su uspjeli proizvesti svoju dobro poznatu nogometnu "alkemiju"!

E, ČUJ, MOGLI BISMO SE VEČERAS NAĆI I BACITI KOJU TEKMU...

U igru bivamo uvedeni sjajnom renderiranom animacijom raznih nogometnih vještina koje ćete, uz malo vježbe, i sami moći poslije prezentirati na virtualnom travnjaku u samoj igri. Glavni izbornik poznavateljima ISS serijala odmah otkriva nekoliko novih opcija. Naime, osim već standardnih liga i kup natjecanja, u ISS Pro Evolutionu je moguće odigrati olimpijski turnir i master ligu u kojoj će vas dočekati momčadi poput Manchestera, Arsenala, Barcelone ili Milana. Master liga vam omogućuje i svojevrsni management momčadi, jer je moguće mijenjati i kupovati nogometaše protivničkih momčadi, ili reprezentacija, a kroz samo vas natjecanje prati i vrlo iscrpna statistika (najbolji strijelci, asistenti...) kao i detaljna tablica uspješnosti vaše ekipe. Želite li sučeliti nacionalne vrste, da ne kažem repke, odigrat ćete jedno od kup natjecanja gdje je moguće namjestiti mnoštvo opcija, od broja momčadi, načina natjecanja, trajanja utakmice u realnom vremenu pa sve do odabira zlatnog gola, jedanaesteraca ili produžetaka "2 puta po 15 minuta" kao alternativu neodlučenom rezultatu nakon regularnih 90 minuta. Opcija treninga je također obogaćena novim načinima uigravanja vaše momčadi. Dosadašnjem uvježbavanju napadačke formacije, izvođenju udaraca iz kuta, pucanju slobodnih udaraca i jedanaesteraca dodana je i opcija šutiranja poslije "dvostrukog pasa". Važno je napomenuti da Evolution nije nogometna simulacija arkadnog tipa kao, primjerice, Fifa 2000, gdje golovi padaju kao na tekućoj vrpci. Rezultati kao što su 0:0 ili 1:0 u Evolutionu nisu nikakva rijetkost, stoga ćete se za

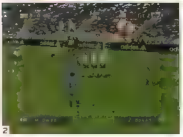
Tijekom utakmice koristite "radar" jer ćete tako lakše i točnije proigravati i imati cjelovitiji pregled igre

Nogometni vrhunac, takozvane "škarice" u tri slike. Efektni način poentiranja u ISS Pro Evolutionu nisu nikakva rijetkost, a "škarice" su na top ljestvici atraktivnosti zasigurno u samome vrhu!

Sudac uvodi momčadi na teren prepunog stadiona

[1] Slika za album "Fudbaleri i timovi". Imate li možda koji "duplić"? **[2]** Zvone prilazi lopti, namješta je, uzima kratak zalet. Slijedi udarac i - GOOL!! **[3]** Još jedno od rutinskih poentiranja. Tko zna - zna! **[4]** Najstroža nogometna kazna u vidu jedanaesterca. Zgoditak je gotovo siguran, no vratar ipak može učiniti čudo i "skinuti" ovaj udarac koji tek što nije upućen na njegova vrata **[5]** Stadioni su u ISS Pro Evolutionu doista sjajno renderirani i izvedeni.

1


2

3

4

5

1

2

3

4

[1] Situacija koja se u narodu naziva "cimanje". Del Piero je "prodao lažnjak", vratar pada i slijedi - zgoditak [2] Lopta prolazi iznad živog zida, što znači da su vrata u opasnosti, gol "visi u zraku" [3] Čini se kao da vratar moli Del Piera da promaši ovu stopostotnu prigodu, ili samo veže svoju kopačku u izrazito nezgodnom trenutku [4] Tko će prije doći do lopte, Nesta ili Chapuisat?

Klasični "dvoboj titana". Nijemci i Talijani u jednoj od utakmica koje znače "više od života"

MA NEĆEMO NIŠ' NAMJEŠTAVAT, IDEMO ODMA' IGRAT

Izabrali ste svoju omiljenu momčad, uigrali je poput "švicarske urice" i napokon ste spremni upustiti se u nogometnu borbu do posljednjeg sučevog zvižduka? Odlično! Sve što trebate učiniti jest posložiti ekipu sukladno vašim genijalnim taktičkim zamislima. Opcija odabira taktike i igrača u "pobjedničkoj jedanaestorki" je naprosto fantastična! Nema nijedne sitnice koju ne možete korigirati, namjestiti ili promijeniti prema svojim afinitetima i načinu igre. Igraćih je formacija doista mnogo, ali ako ipak niste ni s jednom u cijelosti zadovoljni, nema frke - namjestite sami onakvu kakva vam odgovara. Igrače je moguće pomicati i namještati im poziciju unutar svake od zadanih formacija, baš kao i radijus njihova kretanja, pravac kretanja (povlačenje u obranu ili istrčavanje prema naprijed), način obrane, način čuvanja protivničkih nogometaša za svakog vašeg igrača posebno. U svim ovim pripremnim radnjama uvelike će vam pomoći iscrpna statistika za svakog od nogometaša, gdje ćete moći vidjeti kakav je tko u obrani ili napadu općenito, uspoređivati tjelesnu snagu, skok igru, jačinu udarca i još štošta. Karakteristike igrača, izražene ocjenama od najslabijih 1 do maksimalnih 9, bitne su i uočljive tijekom igranja. Igrač s lošom karakteristikom udarca će vrlo teško postići zgoditak, brzanci će doista biti brži od protivničkih igrača sa slabijom ocjenom, tjelesno snažniji će se sporije umarati, a visoki će lakše dolaziti do lopte u skok igri. Vrlo je važno i raspoloženje igrača pred utakmicu na koje vam ukazuju raznobojne strelice uz njihovo ime. Crvena strelica okrenuta gore znači da je igrač u vrhunskoj formi, dok je siva okrenuta prema dolje znak da je u "komi". Ipak, strelice mogu katkad i zavarati jer su Konamijevi programeri u Evolutionu uveli metodu slučajnog odabira. Što to znači? Da igrači koji su prema svim pokazateljima u vrhunskoj formi katkad potpuno zakažu, dok oni u lošoj ili čak vrlo lošoj formi mogu zablistati unatoč negativnom predznaku. Uostalom, nije li tako i u stvarnom nogometu? Općenito valja izbjegavati izostavljanje ključnih igrača iz momčadi ma kako loše raspoloženi vam se činili. Nakon odabira početne jedanestorice koja će istrčati na travnjak potrebno je odabrati i taktičke postavke ekipe. Moguće je namjestiti da momčad "po defaultu" igra napadački ili je orijentirati prema obrani, odnosno čuvanju vlastite mreže. Iste postavke možete aktivirati i tijekom samog susreta, već prema tome što nalaže situacija na terenu. Sve se opcije nakon namještanja mogu i snimiti, pa ih nije potrebno iznova "nariktavati" prije svake utakmice.

Detalj iz virtualnog susreta Hrvatske i Jugoslavije koji se u našoj "režiji" završio posve drugačijim rezultatom negoli je to bilo u utakmici kvalifikacijskog ciklusa za Europsko prvenstvo. Naime, Hrvatska je glatko pobijedila 4:1

svaki zgoditak morati dobro pomučiti i osmisliti način kako nadmudriti protivničku obranu i poentirati. Toplo vam preporučujem da što više vremena provedete trenirajući i uigravajući ekipu prije nego što krenete igrati "ozbiljan nogomet". Iskušavajte i uvježbajte poteze poput prebacivanja vratara takozvanim "lob" udarcem u situaciji jedan-na-jedan, fingiranja udarca, dvostrukog pasa ili dubinskog proigravanja napadača, jer ćete njihovim pravodobnim korištenjem razmjerno lako doći u prigodu za postizanje zgoditka.

> **Ocjene igrača i njihova trenutačna forma su bitne komponente u igri i doista utječu na tijek same utakmice**

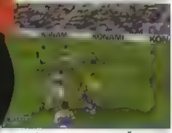
DAJ, PUSTI MI JOŠ OVAJ NAPAD...

U utakmicu vas uvodi široki kadar stadiona s čijih tribina zastavama maše pomalo "kvadratasta" navijačka populacija. Sam teren je primjetno veći nego u prijašnjim inačicama ISS-a, što otvara još više prostora kombinatorici u igri. Vaši ljubimci istrčavaju na

CITATI I AUTORSKA PRAVA

Po[illegible]
re[illegible]
u[illegible]
gl[illegible]
ni[illegible]
Ov[illegible]
do[illegible]
o[illegible]
sv[illegible]
zv[illegible]
samo u nogometnom kontekstu. Da ne bi bilo zabune

Nastavak ove akcije će Italiji donijeti "zlatni gol" u 117. minuti utakmice



Evo što se događa kad Šuker izmakne pozornosti suparničke obrane: vratar je potpuno nemoćan, a Davor mirno zabija svojim čuvenim "lob" udarcem

Master liga vam, po prvi put u ISS serijalu, omogućuje odigravanje cijele ligaške sezone

travnjak, poziraju fotoreporterima i zauzimaju pozicije oko centra iščekujući sučev zvižduk. Vrijeme je da se lopta zakotrlja. Prvo što sam zapazio igrajući svoj uvodni susret jest da je ISS Pro Evolution nevjerojatno realna kopija pravog nogometa. Toliko realna da realnija jednostavno ne može biti! U posljednje se vrijeme često ulovim da, gledajući tekme na televiziji, komentiram pojedina zbivanja na terenu otprilike ovako: "Čovječe, ova je akcija kao u ISS-u...", ili: 'Ovakav sam zgoditak (obično ipak kažem 'GOL') iz kornera prekjučer zavalj'o Darilu!!!". Doživio sam i to da me prijatelj koji, kakve li sramote, nema PlayStation ozbiljno upita. "Kakva je to tekma , nisam znao da je danas nogomet na telki." Naravno da nije bio nikakav "nogomet na telki", to sam samo ja igrao Evolution kao i obično u trenucima svog "dragocjenog" slobodnog vremena. Eto, toliko su daleko u Konamiju otišli sa svojim ISS-om! Grafika je odlična u svim svojim vidovima. Kretnje igrača, potezi, udarci na vrata, reakcije vratara, padovi nakon prekršaja, Roberto Carlos sa svojim "kilometarskim" zaletom prije izvođenja slobodnog udarca, sve je tu i sve je toliko dobro da to jednostavno morate vidjeti i odigrati. Mnogo je pozornost posvećeno detaljnosti i prepoznatljivosti likova nogometaša, pa je na

Neke je napadače poteze nemoguće zaustaviti, čak i ako na njih motre trojica protivničkih igrača

[1] Dvije momčadi izlaze na nogometno borilište [2] Eto što znači naći se u pravo vrijeme na pravom mjestu. Sretnik koji je postigao zgoditak je Fonseca [3] Vještim se driblingom moguće riješiti obrambenih igrača i nesmetano krenuti prema vratima [4] Slobodni udarac s ruba kaznenog prostora. Ne znam kamo su nestali igrači protivničke momčadi??

1

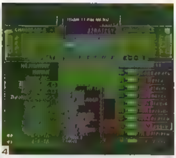
2

4

1

2

3


4

[1-2] Već smo u više navrata spominjali genijalnog Del Piera. Ovim potezom samo potvrđuje da nismo pogriješili. Udarac "škaricama" je odlika najvećih **[3]** Nesuđeno finale "France 98" između Brazila i Hrvatske je zaživjelo na mojem PlayStationu **[4]** Taktički je izbornik doista besprijekoran.

Sudački [illegible] kriterij [illegible] u ISS Pro Evolutionu vrlo precizno isprofiliran. Za svaki prekršaj sleda sudac će vas razveseliti "crvendaćem"

Evolution donosi i igru u parovima koja je kronično nedostajala u ISS serijalu

Vratar se ispružio koliko je dug i širok, ali pomoći nema

terenu lako raspoznati Zidaneov poćelavi skalp, Hadjiev repić Westove obojane pleten ce, pa čak i Ronaldove plave kopačke! Niste li zadovoljni postojećim igračkim kadrom u svojoj momčadi, po prvi put u ISS serijalu nogometaše možete i sami kreirati u Edit modu. Umjetna je inteligencija u ISS Pro Evolutionu iznimna. Ako, primjerice, vaš bočni obrambeni igrač krene u napad i pritom ispadne iz obrambene formacije, u slučaju protivničkog kontranapada srednjak se vraća i pokriva upražnjeno mjesto. Pri udarcu iz kuta obrambeni će igrači pratiti napadače u kaznenom prostoru onemogućujući im da dođu u laganu prigodu za zgoditak. Napadači će, već prema vrsti taktike kojom igrate, utrčavati u prazan prostor, odvlačiti suparničku obranu i tražiti prostor za što brži i lakši prodor prema vratima.

Vratare je mnogo teže svladati nego dosad, sami znaju istrčati s crte svojih vrata nađu li se u situaciji jedan-na-jedan s protivničkim napadačem, a pri likom udaraca iz kuta nerijetko će hvatati i izbijati lopte upućene u kazneni prostor. Eh, da - suci. Kriteriji su im mnogo strož nego prije, gotovo svaki start sleđa nagradit će prijevremenim tuširanjem, a o pravilu prekršaja posljednjeg obrambenog igrača da i ne govorim. Ali, slučajni odabir koji sam već spominjao odnosi se i na njih, pa će se dogoditi da ih ulovi privremeno sljepilo u situacijama kad lopta pobjegne u aut, krivo će procijeniti zalede, jedanaesterac, ili dosuditi gol aut umjesto kornera. I to, uglavnom na vašu štetu. Ukratko - ISS Pro Evolution se realnošću približio pravom nogometu više nego neke hrvatske prvoligaške momčadi

MALA ŠKOLA NOGOMETA - OTKRIVAMO SAMO ZA VAS!

T[illegible]
[illegible]
Tako smo, uostalom i mi došli do njih

dribling u narodu poznat kao "bicikl"	pritisnuti [illegible] dvaput
dvostruki pas	pritisnuti istodobno [illegible] i ⊗
[illegible]	[illegible]
fingirani udarac/dribling	[illegible]
centriranje	stisnuti ◯ jedanput - visoka lopta
	stisnuti ◯ dvaput - srednje visoka lopta
	stisnuti ◯ triput (stiskanje se mora se izvesti vrlo brzo) - niska lopta

... STISNUO SAM TE!!!!

Kontroliranje igrača je nešto zahtjevnije nego dosad. Zahtjevnije u smislu da više nema beskonačnog driblanja i šprintanja po terenu. Za izvođenje će driblinga biti potrebno mnogo vježbe i vještine, kombiniranja ubrzavanja igrača i brzih promjena pravca. Sve tipke na joypadu imaju svoju zadaću, a kombiniranjem više gumbića istodobno nailazite na nove trikove, "lažnjake" i "finte". Neprestano korištenje ubrzavanja ili "turba" (R1) izmorit će vaše igrače i onemogućiti dobro kontroliranje lopte, ali i udarcu vašeg napadača dati veću silinu i snagu. Sam šut na vrata iziskuje ponešto vježbe, nije dostatno samo pritisnuti tipku za udarac nego je treba i otpustiti u pravom trenutku, ovisno o udaljenosti napadača od vrata. Stoga oprezno i polako, ISS nije "fliperana". Ponekad, kao i u pravom nogometu, treba "stati na loptu" i "smiriti igru".

MA DAJ, SUDAC, NEMOJ MI SAD SVIRAT' KRAJ...

Riječi koje su trebale stajati na kraju ovog teksta već ste pročitali na početku. O ISS Pro Evolutionu bih još dugo mogao pisati, hvaliti ga, uspoređivati s ostalim nogometnim simulacijama, ali zaključak bi uvijek ostao isti: najbolji virtualni nogomet koji je dosad ugledao svjetlost dana. Bez premca. Uostalom, ako mislite da pretjerujem, ili da sam subjektivan, zaigrajte ga i sami. Uvjeravam vas da će vas ISS Pro Evolution svojom igrivošću, realnošću i beskrajnom zabavnošću dugo držati budnima i priko vanima uz vaše PlayStatione i TV ekrane.

SVE VIDIM I SVE STIŠĆEM, A NE MOGU NIŠTA...

Ak[illegible] Ev[illegible] ko[illegible] pri[illegible] po[illegible] pre[illegible] pri[illegible] na dobrom starom engleskom jeziku.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	5
Desetka!?? Najviša ocjena?? A što biste Vi dali najboljoj nogometnoj simulaciji nego desetku?	10

1

2

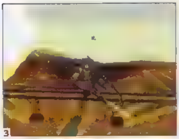
3

[1] Krajnje neizvjesno izvođenje jedanaesteraca nakon što je regularni dio utakmice završio bez pobjednika [2] Multiplayer mod i to s tri igrača i računalom [3] Što reći nego: "dok jednom ne smrkne, drugom ne svane" [4] Intoniranje nacionalnih himni. Obratite pozornost na drugog igrača zdesna i specifični prepoznatljivi položaj njegove desne ruke

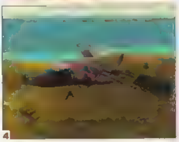
4

1

2



3



4

[1] Eh da, okrenite se niz vjetar, ili niz sunce, ili tako nekako **[2]** Jutarnje nebo zna biti zeznuto **[3]** Zbog ovog mosta na Neretvi dobio sam želju da izađem iz zrakoplova i postavim eksploziv ručno **[4]** Što bi dali saveznici da su u Normandiji imali ovakvu zračnu podršku

Eagle One Harrier Attack

EAGLE ONE- HARRIER ATTACK

proizvođač GLASS GHOST
izdavač INFOGRAMES
datum izlaska U PRODAJI
žanr ZRAKOPLOVNA SIMULACIJA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card
Dual Shock. Analog

I dok smo se zabavljali s Ace Combatom 3 iščekujući neke nove naslove koji bi osvježili žanr zrakoplovnih simulacija, ničim izazvan iznenadio nas je Infogrames svojom novom igrom. Skeptično i s dva prsta stavljam CD u svoj PlayStation, a kad ono... PIŠE Danijel Reškovac

Na vijestima vrlo sličnim CNN-ovim odvija se prava drama. Prvo su stranice američke vlade hakirane od nepoznate terorističke organizacije, a potom se tama postkomunističkog terora nadvila nad svima nam znano izletište debelih Amera - da, baš na Havaje.

Zna se da su Ameri najosjetljiviji na svojim otocima i ondje ih uvijek treba kresnuti ako želiš pošteno započeti rat. Vojna infrastruktura na tom živopisnom otočju onemogućena je ovaj put elektronskom blokadom, a ne kamikaza ratnicima, nakon čega se na obzoru pojavio ruski nosač zrakoplova s armadom pratećih brodića koji su spremno zauzeli sve vojne baze i optrčali počasni home run. Siromašna zemlja kakva je SAD, s ukinutim vojnim fondovima (to je zbog onog koji misli samo na lakiranje frizure i oralni seks), sve je svoje snage već uložila u kontroliranje mladih demokracija pa njeni nosači špartaju samo Jadranom i Perzijskim zaljevom. Ipak, ostao im je jedan džepni brodić s nekoliko Harriera koji su poslali prema Havajima i tu na scenu stupate vi.

VIKEND NA HAVAJIMA

U press materijalima programeri izjavljuju da su vrlo ponosni na svoj izbor zrakoplova. Oduševljeni su baš Harrierom i njegovim mogućnostima skidanja ciljeva na nebu i zemlji. Harrier je, inače, VTOL (vertical take of and landing) zrakoplov koji se razvijao prije dvadesetak godina, a danas se upotrebljava u mornarici, na manjim nosačima, upravo zbog svoje osobine helikopterskog polijetanja i slijetanja te mu nisu potrebne dugačke piste. Brojne podsmješljive skeptike koji su mu se rugali zbog nezgrapnosti razuvjerio je u Falklandskim ratovima koji su neki ma, čini se, vrlo dobro došli za iskušavanje nove tehnike. No, izbor mješanca lovca i helikoptera nije razveselio programere samo tako, Icarus engine koji se koristi u igri

> **Napokon sam postao vrhunski letač i oslobodilelj Havaja**

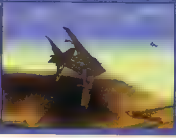
A on je stajao na uzvisini i prijeteći gledao...

POŠTO KILO KEROZINA?

Ba[illegible]
i n[illegible]
pu[illegible]
kr[illegible]
ko[illegible]
ze[illegible]
Ni[illegible]
do[illegible]
jel[illegible] čajan, nisam [illegible]
htj[illegible] u karticu ko[illegible]

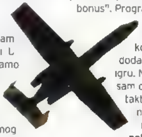
UMIRANJE U LJEPOTI

U Eagle One postoji i opcija gledanja jednog od najboljih action replay[illegible] v[illegible]uzu i pogled[illegible] ja[illegible] [illegible]ubije [illegible] koj[illegible]rano rekne, p[illegible] ne ol t[illegible]no; reko sam ti [illegible] ne, a ti uporan..."



usavršeni je engine već poznatog Team Apachea (na PlayStationu je bio vrlo hvaljen zbog dobre upravljivosti i velike preglednosti). Letenje Harrierom na PlayStationu nije tako teško. Komande se mogu konfigurirati pa ćete se brzo naviknuti na okretanje i prevrtanje između jet i hover moda. Pogledi su standardni, arkadni izvana i "simulacijski" iz HUD-a. Možda će analogni kontroleri baš u ovoj igri pokazati svoju prednost jer će biti moguće malo bolje okrenuti zrakoplov, ali i to je stvar navike i umješnosti. Vaša je zadaća uništiti neprijateljsku obranu i usporiti je iščekujući moćnu podršku koja bi vam jednog dana mogla i stići. U 25 misija nećete voziti samo Harriera, ali ponuđeni izbor ostalih letjelica i nije tako velik. F 16 Facon odmorit će vas nakratko od pomalo tromog Harriera i pokazati što pravi lovac zna i može. A u ovoj igri to može i vrlo brzo. Iskrcavanjem vaših snaga na kopno dobit ćete i A-10 Tank Killer kojim ćete se iživljavati na malim visinama i promatrati vrlo dobre modele tenkova koji ma će se čak i kupole okretati i gađati u vašem smjeru. Nažalost, izuzmemo li smiješnog i sporog Hueya (prastari helić) kojim ćete u jednoj od misija spašavati znanstvenike iz vulkanskih grotla, to je sve. Eto, čak su i misije raznovrsne. Nema

Najbolja stvar u vožnji aviona je to što niste dužni plaćati *?#$%$% cestarinu

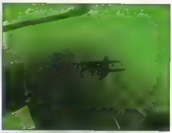


samo kokanja u zraku, kokanja po kopnu i moru, ali to na kraju dođe na isto. Uzleti, ispucaj, napucaj i zbroji bodove i medalje. Silno me je iznenadio komentar koji sam dobio kad sam jednom slučajno zazujao i proletio ispod mosta: "stunt bonus". Programeri objašnjavaju da su tu i tamo ubacili iznenađenja koja će donijeti neke dodatke i malo produžiti igru. Neke misije, od kojih sam očekivao više (malo taktičkog postavljanja i nadmudrivanja), su me razočarale - potrebno je samo malo snalažljivosti i sreće da bi se prošle, dok su me neke znale iznervirati, ali mojom glupošću (pogledaj okvir). Sve u svemu, prava arkadica.
Prvo sam je pokušao uspoređivati s nekim zrakoplovnim simulacijama (zbog dosta dobrog izgleda), ali sam se poslije sjetio na što me po tipu brifinga i postavljanja misija podsjeća- na seriju Desert- Nuclear Strike, što nije nimalo loše jer su te igre bile veliki hitovi.

POSAO ZA DVOJE

Najugodnije iznenađenje Harrier Attacka je dodatnih pet misija koje se mogu igrati u paru. Uz opciju jedan protiv drugoga, tu je i zanimljivija kooperativna igra u kojoj napokon sa svojim frendom možete skidati zrakoplove i jedan drugom čuvati leđa. Odmah na početku su svi zrakoplovi koje ćete tijekom igre dobivati, pa ih sve možete iskušati u društvu. Ovo je značajna inovacija u PlayStation zrakoplovnim simulacijama te igri dodatno podiže ocjenu.
Uz multiplayer, u glavnom izborniku možete odabrati trening u kojem ćete naučiti ponešto o svojoj letjelici i ovladati komandama u roku keks.
Dakako, na kraju ćete otvoriti i skrivene misije i zrakoplove ako ste se dobro iživljavali i dobijali bonuse i medalje u misijama, što i nije tako teško.
Naposljetku, Eagle One je ugodno iznenađenje u siromašnom žanru PSX zrakoplovnih simulacija. Pristojne grafike, filmske mjuze koja podiže atmosferu i moli za spajanje na liniju te nudi dobru zabavu. Ako vas je treći nastavak Ace Combata malo razočarao, nabavite Eaglea, sjednite u kokpit Harriera i spomenite tim ruskim teroristima majku skidajući ih s havajskog neba.

Imam primjedbu na vaš A-10; ima karijes na šestici



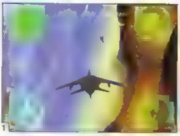
Kakav mrkli mrak?! Ovo je zeleni mrak

Ups... Ispala mi bomba...

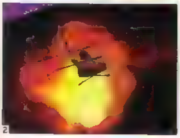
MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
Pogodno za svakog Top Gun akcijskog junaka. Svakako zaigraj.	8

[1] On je imao više flareova nego ja raketa pa sam mu poštedio život **[2]** S ovom kantom morat ćete se spustiti u krater i pokupiti znanstvenike koji su baš tu našli brati tratinčice **[3]** Ne, nije ovo miris napalma, to je miris sumpora **[4]** I u tom zelenom mraku pršte samo meci i raketljeni

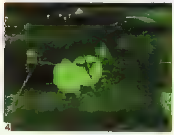


1

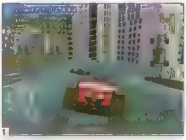


2

3



4



[1] Pogled na prozor stana Gorana Ivaniševića. Zeko, di si? [2] Startna ravnina u Monte Carlu. Drveće raste, motori urlanju, djevojčice vrište. Kako je život nekome lijep. [3] Leti, leti Jordan Mugen Honda. Bolno iskustvo. [4] Vožnja po travi, najskuplja vožnja. Vožnja bez karte, najjeftinija vožnja.

F1 World Championship

F1 WORLD CHAMPIONSHIP

proizvođač LANKHOR
izdavač EIDOS
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA VOŽNJE
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION PC

Memory Card
Dual Shock Analog

Dragi gledatelji, dobar dan i dobro došli u novo prvenstvo Formule 1. S vama su Vaši komentatori i igra koja je mogla biti najbolja Formula svih vremena da nije bilo jedne, ne tako male sitnice. PIŠE Amar Rešić

Kad se na nekoj igri dugo radi i kad se rezultati rada ljubomorno čuvaju sve do pred samo njeno objavljivanje, sve upućuje da se sprema nešto posebno. Kad se objavi da je to Formula s FIA licencom, vijest zvuči još bolje. Netko još nađe i koju supersličicu pa svi gledaju, vrte glavama i zamišljeno se češkaju po glavi, mumljajući tiho u bradu. Očekuje se mnogo toga, ponajviše igrivi demo, a sreći nema kraja kad izađe cijela verzija igre. "Gotovo je s Psygnosisom", zlurado komentiraju jedni, dok drugi trče po kontrolere. No, zlatno je pravilo recenziranja igara "topla kava i hladna glava", a pravila su ovdje da ih se pridržavamo. Prva brzina.

Izbornik (popularno zvan Ćiro) je pregledno izveden i nudi doista pregršt opcija. Klasično podešavanje moda igre (arcade, single race, championship i nikad prije viđeni scenario mode koji omogućuje igranje sezone prema već zadanom slijedu događanja) vodi nas do uobičajenih opcija - koliko igrača, kakvo vrijeme pomoć pri upravljanju i kočenju te uništavanju bolida ili ne. Sve poznato, sve savladano. Malo zbunjuje odabir vrste garaže, odnosno odabir tima pa čovjek, ne znajući, odabere animirane sekvence i 3D garažu jer ne zna što su, a zvuče baš dobro. Potom odabire stazu po kojoj će voziti, i to, nećeš majci, ništa osim Monte Carla jer zna se što je Monte Carlo i zna se da na njemu igra prozazi ili pada. Pa opet ne znajući, odabere ulazak u garažu i dok se igra učitava ode po sok, krafnu ili slanac, a kad se vrati ima što vidjeti. Druga brzina.

BOGATSTVO OKUSA

Ni u jednoj Formuli dosad nitko nije ponudio takvu detaljnost prikaza, kao ni toliko mnoštvo informacija kao što je to učinio Lankhor. Otprije poznati kreatori F1 serije igara za Amigu odlučili su PlayStation kolač zagristi vrlo ozbiljno, a rezultat nam je donio prvu 3D garažu za odabir tima i vozača. Bolid je realno izmodeliran, moguće ga je zakretati oko svoje osi, vozači se razlikuju kao i u stvarnom životu (po kacigama, a kod BAT momčadi i po boji kombinezona). Same su formule podijeljene u četiri brzinske kategorije, no to je ionako svejedno jer su McLaren i Ferrari poslovično najjači, a zna se koja dva tima uvijek voze i zašto, tako da nakon tog povijesnog odabira možete prijeći na veliki ekran ispod kojeg piše Team Information i uživati u drugom velikom iznenađenju ove igre. Treća brzina. Oduvijek ste htjeli znati koliko je Arrows osvojio championshipa ili iz kojeg je natjecanja u Formulu stigao Rubens Barichello? Nisu vam davala mira razmišljanja o broju Irvineovih pole-positiona, ili ste se u društvu znali posvađati o tome koja je momčad pobijedila na Velikoj nagradi Italije `68? Noću ste se vrtjeli okupani znojem zbunjeni samoupitima o broju konstruktorskih pobjeda Jordana i omjeru njegovih pobjeda i onih Stewarta? Ostavili ste djevojku jer nikako nije htjela odustati od tvrdnje da je blok Mercedesovih motora izrađen od aluminija, a vi ste inzistirali da u sirovinskom sastavu ima i magnezija, no niste znali dokazati? Muče vas pitanja o kubikaži, konjaži, okretnom momentu i sličnim sitnicama? Vječno miješate dimenzije bolida, a ne znate precizno ni tko proizvodi felge za Ferrari? Čujete negdje da taj i taj menadžer radi za neki tim, ali vi ste sto posto sigurni u suprotno? E, zahvaljujući mnoštvu informacija ponuđenih u ovom izborniku, takve će dvojbe

Uske staze tijekom cijele utrke zahtijevaju koncentraciju

Ako ćete poželjeti promijeniti downforce, ovaj momak to čini za vas

Inače dečko radi na INA stanici, ali u slobodno vrijeme fuša za Mercedes

HELIKOPTER

[illegible] ivan [illegible] to pronalazi [illegible]

ali nije dovoljna za popravak općeg dojma. Bit će bolje drugi put. Valjda.

3D SVIJET

Uz virtualnu garažu i 3D izbornike, najinventivnije stvari u *F1 World Championshipu* su replay te Auto Drive funkcija koja omogućuje da za vrijeme utrke prekinemo vožnju i predamo je u ruke autopilota kako bismo se na miru mogli posvetiti istraživanjima okolnog 3D svijeta. Zbog takvog je modeliranja, u bilo kojem od ta dva moda, okolni prostor moguće rotirati gotovo po svim osima te se udaljavati i približavati svakom bolidu na nekoliko načina te doista doživjeti čak i više od "realnosti TV prijenosa", kako je ta opcija bila najavljivana.

postati prošlost. Uza sve gore nabrojeno, Team Information nudi precizne podatke o svim vozačima, konstruktorima, povijesti timova, pobjedama, podatke o svakom bolidu i svakom motoru, i sve to lijepo predočeno i napisano, ali to još nije sve - nova iznenađenja dolaze. Četvrta brzina. U virtualnoj garaži na raspolaganju vam je mnoštvo korisnih funkcija i sitnica po kojima možete danonoćno prčkati, sve u želji da bolid što je bolje moguće pripremite za predstojeću utrku. Odabirom opcije *circuit* ugledat ćete mapu staze prepunu podataka o svakoj ravnini, zavoju, usponu, šikani, i to kroz informaciju o brzini kojom kroz nju prolazite, o brzini u kojoj vam motor treba biti te na kraju, ali ne i manje važno, o G-sili kojom vas ubrzanje na određenim dijelovima staze pritišće o sjedalo. Poznajući sve te vrijedne podatke, moći ćete svoj bolid bolje podesiti za utrku, no vrijeme je i za pregled telemetrije

SITNICE KOJE VOŽNJU ZNAČE

Tri grafikona nude vam informacije o trenutačnoj podešenosti bolida kroz maksimalnu brzinu koju postiže, kroz omjer brzine i broja okretaja te kroz ubrzanje iskazano omjerima prolaska kroz zavoje. Prepuni novostečenih znanja možete se potpuno prepustiti deliriju odabira guma, određivanju odnosa kočenja, postavci zakrilaca, ovjesa, mjenjača, brzina, svega, a možete odrediti i koliko ćete goriva natočiti jer je novopridošla opcija strategije tijekom utrke, tj. određivanja broja ulazaka u boks, važan segment

Zbog mnoštva podataka, ova je igra prava mala enciklopedija svijeta Formule1

konačnog uspjeha. Tijekom svih promjena moći ćete promatrati osoblje u boksu kako uistinu mijenja gume ili prtlja po getribi, i to u stvarnim bojama kombinezona. Čudo čudno, dosad neviđeno. No, došlo je vrijeme za utrku jer *Casino* zavoj čeka. Peta brzina.

IPAK...

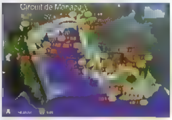
Dakle, sada malo o sitnici iz uvoda. Ona se zove grafika i kako je zastupljena u cijeloj igri, njeni su razmjeri ipak malo veći i obrnuto su proporcionalni kvaliteti iste. Ukratko, grafika je začuđujuće loša. Je li zbog toga što su stvarni 3D modeli staza "pojeli" vrlo mnogo memorije ili zbog žurbe da igra što prije izađe na tržište, ne znam, no rezultat je stvarno razočaravajući, pogotovo ako imamo na umu vrlo ugodno upravljanje koje zbog preuskih staza ne može doći do izražaja. Unatoč nikad prije viđenim funkcijama poput određivanja omjera kočenja tijekom utrke (sjećate li se misteriozne Mercedesove treće papučice) ili zakretanja kuta gledanja prema zavoju u koji ulazite, konačni dojam i nije baš najbolji. Istina, dužim igranjem čovjek se navikne, no mislim da bi igra bila barem dvaput bolja da je grafika na očekivanoj razini.

Protivnici su inače vrlo neugodni bez obzira na odabir težine (amateur, pro, expert) pa neizvjesnost vlada do pred sam kraj. Realnost pridonosi i mogućnost izlijetanja usred ravnine uslijed nekontroliranog pomicanja volana ili prejako stisnute kočnice, no da biste uspješno odvezli i jedan krug, trebate prokleto mnogo vježbati. Neočekivana površnost u finalizaciji upropastila je, dakle, još jednu igru. Šteta. Šesta brzina, pa peta, četvrta, treća, druga i prva pa boks. Stop.

Očekivanja su opet bila veća od mogućnosti. Eventualni bi nastavak mogao polučiti bolje rezultate jer ništa drugo osim grafike ne treba poboljšati. No, kako je grafika ipak jedan od najvažnijih faktora kvalitete igre, Psygnosisova će Formula ipak ostati najbolja. Nadam se - ne zadugo.

SIMULACIJA ILI NE?

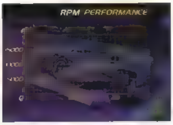
Priča se da je teško voziti Formulu, a F1WC to dokazuje u praksi. Iako će vam način upravljanja u početku stvarati probleme, uskoro ćete shvatiti kako je to dosada najbolje napravljena simulacija vožnje najskupljih svjetskih vozila. Bolid će se zavrtiti kao lud ako malo prejako stisnete kočnicu, volan okrenete previše ustranu ili napravite bilo što što se ne smije, a mislili ste da se smije. Što reći nego vježba, vježba i samo vježba...



Sve informacije o svakoj stazi. Blažičko i Dijaković bit će sretni...

Sve što ste oduvijek htjeli znati, a niste se usudili pitati

Garaža ima lijepe monitore, ladice, aparat za gašenje požara a ni auto nije tako loš



Ako vas zanima telemetrija okretnog momenta mjenjačke kutije, onda je ovo nešto za vas...

MIŠLJENJE

IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	8
S boljom bi grafikom ova bila najbolja Formula dosad. Ovako, nažalost, nije.	7

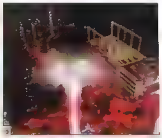
1

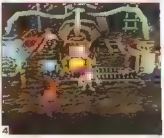
2

3

4

[1] Villneuve ili Zonta, pitanje je sad? [2] Zna se tko nosi ovu kacigu. Onaj što bi bio prvi, ali je vječno drugi, he-he. [3] Čujem da Stewart ima stotinu konja manje od mene, a ni Ford više nije što je nekad bio. [4] Rekao bi čovjek da sam se zabio u nekoga.



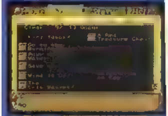


[1] Nezaobilazna vožnja koju možete ponavljati dok vam ne pozli, bitno je stići prije negoli se cement ne stvrdne - jednostavno... **[2]** SOS.. **[3]** "Plivanje" po zraku vrlo je zabavno i jednostavno, bitno je jedino ne sresti grdobnog pajceka koji tu negdje vreba **[4]** Mali rudnik u kojem je stroj za pranje rublja, pećnica i još neki stroj, no pustimo to, bitna je pećnica- pronađimo batak i pojedimo ga...

Tomba 2

TABLICE KOJE LIK ZNAČE

Vrlo bitne i korisne u ovoj igri dođu kao osobna karta, baš kao i popis pokretne imovine koji vam je u svako vrijeme dostupan. Podatci koje sadrži su vrlo bitni i imaju određenu ulogu u igri.



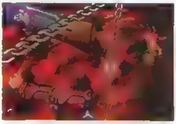
TOMBA 2

proizvođač	WHOOPPE CAMP
izdavač	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	PLATFORMA S PRIMJESIMA RPG-A
broj igrača	1
platforma	PSX

Memory Card · Dual Shock

Prije drugog nastavka, postoji prvi - ne nužno lošiji - koji bi trebao pridobiti široke mase i zarobiti im misli... Ako Tomba 1 nije postigao željeni cilj, nemojte se olako predati, s Tombom 2 sasvim je druga priča - polako vas uvlači u svoj svijet iz kojeg nitko ne izlazi svojevoljno... PIŠE Tanja Vitas

Mali se vere po stupovima, zidovima... kao od šale - usput pokupi i nešto za gablec



Pa po lančeku gor, pa po lančeku dol...

Naš je mali Tomba mirno i spokojno živio sve dok jednog dana frend Zippo nije uletio s forom: "Daj popasi što sam naš'o..."
Riječ je bila o pisamcu u kojem je pisalo o nestanku Tombijevog starog prijatelja Tabbyja... Tombek se gadno zabrinuo, no nije ni časka časio - odlučno se zaputio u nepoznatu i opasnu avanturu prepunu opakih stvorova...
Tako nekako ide priča o Tombi, a nešto više o svemu upravo slijedi

NEŠTO NOVO, NEŠTO STARO...

Koliko puta u životu čovjek sam sebe popljuje? Mnogo puta. Isto se dogodilo i meni - ovaj sam put bio uvjeren da mi se Tomba 2 neće svidjeti, no eto ti na, ispalo je da sam se polako, ali jako zagrijala za temu "gdje je Tabby, idemo ga pronaći". Pa, hajdemo .
Na prvi pogled sve izgleda kao , većina već viđenih platformi, no utisak se brzo mijenja čim igra krene sasvim drugim, neočekivanim smjerom.

Glavni lik u igri je čovječuljak po imenu Tomba. Iako malen, prilično je snažan, spretan i okretan pa će vas kojiput iznenaditi njegove skrivene i novootkrivene sposobnosti. Što se izgleda tiče, mali poprilično prati modu, kosica mu je žarko rozo-crvena, s povećom količinom ljepljive mase (gel, vosak i sl.). S obzirom na razvijeno poprsje, ne nosi majice, no hlačama poklanja veliku pozornost pa će ih tijekom igre mijenjati. U prvom se nastavku Tombin izgled nije bitno razlikovao, no u drugom su razlike uočljive i, dakako, dobrodošle. Najveće promjene uočavaju se u izrazu Tombinog lica (sad je puno opakiji, ali i simpatičniji) i detaljima cijelog lika kojih je prije bilo vrlo malo. Prostor koji vas okružuje sada ima dubinu u koju je dop-

> **Dobro, bolje, turbodobro, u svako doba dana i noći...**

ušteno i moguće ući samo na za to predviđenim mjestima. Nije rijetka pojava da silom želite do nekog mjesta uvjereni da za to ne postoji prepreka, a lik se uporno zalijeće u nevidljivi zid. E, to vam je tako zbog nedorađene 3D grafike, tj sasvim ste sigurni (barem na prv pogled) da je igra u 3D, no nevidljiv zidovi govore drugačije. Bili kako bilo, sve navedeno nije umanjilo moju želju za rješavanjem postavljenih zadaća i nestrpljivo iščekivanje budućih
U Tombi 1 stvar je bila malo drugačija, grafika je bila znatno lošija. Iako je i ondje lik ponekad mogao skrenuti metar lijevo ili desno, nije postojao dojam dubine, što daje osjetnu razliku u zadovoljstvu igranja i vizualnom efektu. Bitne se razlike uočavaju i na ostalim stvarčicama koje vas okružuju (drveće, pajceki, trava...) sve su one u drugom nastavku znatno popravljene i zbigecane do temelja - a upravo takve stvari čovjeka vesele. Što se samog kretanja kroz igru tiče, ono je ostalo manje-više

RAZLIKE DRASTIČNE

R[illegible] gr[illegible] prosudite sami.

isto, pa se najveća razlika uočava u brzini i spretnosti lika.

ONAKO ODOKA...

Moram priznati da se Tomba 2 znatno razlikuje od većine igrica koje sam dosad igrala (ne volim RPG i tome slične igre), i to u pozitivnom smislu. Stvarno nisam mislila da ću igrati nešto ovako, pogotovo uzmemo li u obzir količinu RPG dijelova. Neki se dijelovi igre sastoje od hopsanja i izvršavanja najrazličitijih zadataka kojih stvarno ne nedostaje (obilježja platforme, no baš kad završite zadani zadatak stiže neki novi, pa još jedan, pa...). Da, zadataka ima ko u bajci i za svaki uspješno obavljeni dobit ćete određenu količinu bodova i expirienca koji su vrlo bitni za vaš lik. Što idete dalje, oni postaju teži pa je

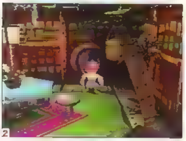
Što sve "mali" pomaci u grafici i probuđenoj mašti tvoraca mogu učiniti pa da vam priglupi smiješak danima ne silazi s lica...

bitno sve ih izvršiti, skupiti što više bodova i izbildati lik. Tijekom igre često ćete se puta vraćati na "stare" nivoe da biste izvršavali ili pokupili neke stvarčice za koje prije niste imali sposobnosti. Svoje "zdravstveno" stanje, količinu predmeta, hrane, oružja ili magičnih stvarčica koje posjedujete pohranjujete u tzv. "tablici" koja u ovoj igri ima veliko značenje (jedno od obilježja RPG-a). Vrlo je korisno razgovarati sa svima - uvijek ćete dobiti koji koristan savjet ili saznati nešto bitno za daljnji tijek igre. Vezano uz ćakulanje: nije na odmet pamtiti gdje je i što netko rekao jer ima puno šaranja po nivoima i raznašanja različitih sitnica na sve četiri strane. Neki su dijelovi u igri isključivo na RPG foru, što igru čini još zanimljivijom. Pomoć ćete nalaziti uglavnom na mjestima na kojima vam je uistinu potrebna. Osim toga, za većinu će vam stvari biti slikovito prikazano što i kako morate napraviti. Na svakom novom dijelu bit će vam potrebna nova oružja, a njih ćete usput pronaći ili ih dobiti od nekog kao protuuslugu. Za zdravlje i snagu vašeg junaka zaslužne su jabučice, banane ili pak pečeni butići na koje se spotičete - šala mala, hrane ima dovoljno, no nemojte je trošiti uokolo, nije nužno.
Još bi se štošta dalo nadrobit o Tombi i njegovim dogodovštinama, ali onda uskraćujem zadovoljstvo onima koji će potaknuti ovim čušpajzom s nestrpljenjem položiti svoje ručice na joystick i uživati u avanturi.
Što se mene tiče, ja se još uvijek igram i uživam do besvijesti.

Ovdje sve počinje; zabava, problemi i nedoumice koje ćete vi, uspješni hakeri, bez problema riješiti

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	6
Dobro, zanimljivo i beskrajno maštovito...	8

1



2

3

4

[1] Ovako Tomba izgleda kad je dobre volje, zato budite dobri prema njemu i radite ono što vam kaže [2] Tabbyjeva kuća - mora se priznati da je fino posaugana i da je cvijeće u vazi svježe [3] Ne da skače, on jednostavno leti, to mu je u krvi [4] Ova slovca govore što i kako, dok strelice pokazuju u kojim vam je smjerovima omogućeno kretanje

Nedostaje vam neki od starih brojeva?

Da, želim naručiti stare brojeve po cijeni od 12 kn po primjerku

ime i prezime

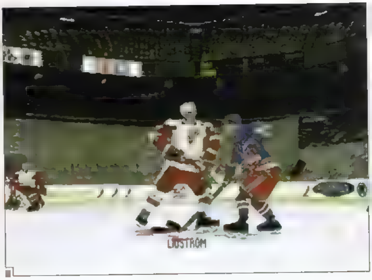
ulica i broj

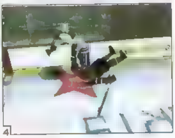
pošta i grad

telefon

broj 4
broj 5
broj 6
broj 8
broj 9
broj 10

PSX





[1] Iznenada su vratnice ostale prazne, ali igrač iza njih mudro čuva PAK od suparničkih napadača **[2]** Mislim da je ovo početak jednog divnog prijateljstva... **[3]** Momčadski je logotip na ledu vjerni preslik istog iz "prave" dvorane **[4]** O.K, pao sam, ali budi siguran da ćeš i ti vrlo brzo za mnom

NHL 2000

NHL 2000

proizvođač EA SPORTS
izdavač EA SPORTS
datum izlaska U PRODAJ
žanr SIMULACIJA HOKEJA NA LEDU
broj igrača 1-8
platforma PLAYSTATION, PC, N64

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

Teška je hokejaška mehanizacija svuda oko mene, orgulje tutnje, publika je u ekstazi, a gospodična Ana Kournikova mi maše s tribina. Zovem li se ja to Pavel Bure - barem na jedan dan?

PIŠE Igor Ixa Milanović

Hokej na ledu je najbrži i najdinamičniji momčadski sport na svijetu. Akcija tijekom hokejaške utakmice doista ne jenjava ni jednu jedinu sekundu, PAK zna poletjeti brzinama koje prelaze stotinu milja na sat, a zbivanja na ledu nerijetko rezultiraju sveopćim tučnjavama, šakačkim obračunima, i razbijenim nosovima. Kad se sve zbroji i oduzme, evo nam vrlo zahvalnog materijala za proizvođače zabavnog softvera. I koliko god hokej popularnošću zaostajao za košarkom ili nogometom, hokejaške su simulacije uvijek privlačile velik broj igrača ili, ako hoćete, kupaca. Hvala Bogu, to znaju i u EA Sportsu pa zaljubljenici u virtualni hokej mogu uživati igrajući jedan od njihovih naslova NHL serijala. Trenutačno je aktualan onaj s oznakom 2000, stoga navlačim svoje već tijesne klizaljke samo načas dvojeći između hokejaške i bejzbolske palice. Poučen iskustvom, ipak uzimam potonju i upisujem se u knjigu gostiju traumatološke bolnice. Neka igre počnu!

IGRAČI MALO JAČI

NHL 2000 počinje klasičnim EA uvodom koji nas upoznaje s ljepotama hokeja na ledu kroz poučan filmić praćen glazbom Garbagea. U uvodu je istaknuto i da NHL2k ima pravo koristiti službenu licencu Svjetske hokejaške federacije, što znači da su sve momčadi u igri autentične. Zaigrati možete s jednom od 18 najboljih svjetskih reprezentacija, a tu su i sve momčadi najjače svjetske hokejaške družine - američke National Hockey League, uključujući i dva konferencijska All - Star teama. Svi su igrači potpisani pravim imenima, a njihove značajke pomno proanalizirane i prenijete za svakog hokejaša posebno. Po prvi put u NHL serijalu one uistinu značajno utječu na igru. Dobri klizači kao što je moj idol Pavel Bure (ne, ne zavidim mu na popularnosti, slavi ili, ne daj Bože novcu, samo na gospodični Kournikovoj!) kretat će se na ledu vidljivo bolje nego ostali, hokejaši s visokom ocjenom udarca lakše će i češće poentirati, dok će oni korpulentniji i jači imati manje problema sa "smirivanjem" protivnika. Odabir načina natjecanja uključuje ekshibicijske mečeve, odigravanje cijele ligaške sezone, ligaški play-off, turnir koji možete sami kreirati i natjecanje u izvođenju kaznenih udaraca. Odlučite li se za odigravanje sezone, po prvi ćete put u NHL serijalu moći odigrati desetogodišnji ligaški ciklus u kojem će hokejaši mijenjati igraće značajke, napredovati ili pak nazadovati u svojoj igri, ozljeđivati se i naposljetku - stariti. U EA Sportsu su mislili i na one koji o hokeju ne znaju mnogo, pa je moguće kreirati vlastita pravila igre. Ako vam ista zadaju odveć muke tijekom igranja, možete ih jednostavno - isključiti. Također možete namjestiti učestalost

NHL 2000 je idealna igra za nekog tko se prvi put susreće s hokejom na ledu

TON, KAMERA... AKCIJA

Mala bi vam [illegible] st[illegible] pri[illegible] mo[illegible] gl[illegible] nij[illegible] vo[illegible] ca[illegible] op[illegible] an[illegible] igr[illegible] sa[illegible] im[illegible] us[illegible] jaškom svijetu.

Pokušaj kontranapada je spriječen u posljednji trenutak

Stari, sad ja pucam, a ti vidi što ćeš i kako...

I EA SPORTS STVORI IGORA

Iznimno je zanimljiva opcija stvaranja (editiranja) igrača. Moguće je namjestiti baš svako ... igrača, primjerice visinu, težinu, ...onalnost, omiljeni udarac i još štošta. Narcisoidan kakav već jesam, odmah sam se ...cio na stvaranje vlastite hokejaške ... mojem iznenađenju i oduševljenju nije bilo ...raja kad je komentator utakmice Ji... prepoznao moju malenkost te me ti... ...ijele igre zvao mojim imenom - Igor! Ne mu...jem, uostalom pokušajte i sa...

Vratare je u NHL-u 2000 znatno teže svladati nego u prijašnjim inačicama igre

Evo kako izgleda hokejaška "šora". Vaš je jedini zadatak stiskati gumbiće na joypadu sve dok zelena crta iznad suparničkog igrača ne pocrveni

Siva izmaglica oko PAKA i "rep" koji uslijed jačeg udarca postaje crven

isključivanja igrača, ozljeda, pa čak i neizbježnih tučnjava. Preporučio bih ipak da pravila igre ostavite onakvima kakva su i u stvarnosti jer sama po sebi nisu odveć komplicirana, a njihovim biste isključivanjem zgubil smisao i realnost same igre

MALE STVARI KOJE IGRU ČINE VELIKOM

Fascinirajuće je koliko su pozornosti u EA Sportsu posvetili detaljima koji "dobru igru znače". Momčadski su dresovi prenijeti u igru do najsitnijih pojedinost , nacionalne se himne intoniraju tijekom svakog reprezentativnog ogleda, čak su i lica hokejaša detaljna i individualizirana do te mjere da je doista moguće prepoznati pojedine igrače. Ipak, ne očekujte previše jer su zumiranja kamere na "ledolomce" prilično rijetka. Fizikalna svojstva PAKA su odlična, isti se kreće, odbija i ubrzava uslijed akceleracije udarca vrlo vjerno i realno, a zbog što bolje uočljivosti, okružen je sivom izmaglicom, a čini mi se i nešto većim no što bi u prirodi trebao biti. Udari li se snažno, PAK za sobom ostavlja crveni "rep" (tako je što trebalo biti iskorišteno u TV prijenosima hokeja zbog što veće preglednosti), a moguće je njime, uz malo vještine i sreće,

Nepotrebni mali cheat: poslije postignutog zgoditka pritisnite trokutić na joypadu i uživajte!

razbiti zaštitnu ogradu koja odvaja ledeni teren od publike.
U EA Sportsu tvrde da je NHL 2000 značajno ubrzan u odnosu na svoje NHL prethodnike, gdje se više pozornosti pridavalo grafičkoj dorađenosti, i to je vidljivo već od prve sekunde igranja utakmice. Grafički je engine 10 okvira u sekundi brži no dosad, što uvelike pridonosi brzini i dinamičnosti igre, ali se na grafičkoj "ušminkanosti" nije izgubilo nimalo, naprotiv! Kretnje igrača su izvedene glatko i fluidno, dojam da ste doista na hokejaškoj utakmici je prilično stvaran. Umjetna inteligencija hokejaša je značajno poboljšana u odnosu na NHL 98 i 99, pa se vrlo rijetko događa da vaši suigrači bezglavo ukližu u zaleđe ili izvedu nedopušteno dodavanje preko dviju linija. Upravljanje istima je vrlo precizno i joypad (preporučuje se analogni) uistinu reagira i na najmajni dodir, što je za igranje simulacije hokeja od iznimne važnosti. Upravljačkoj paleti su pridodani i novi potezi kao što su okret igrača ulijevo ili udesno za 180 stupnjeva ili davanje PAKA u "for".
I zvuk je u NHL 2000 impresivan! Publika na tribinama razlikuje domaće momčadi od gostujućih: poentirate li u gostima, publika će utihnuti, dok će zgoditke domaćih momčadi, burno pozdravljati i zdušno navijati. Zvukovi klizanja, udarca PAKA u vratnicu ili kolizije igrača u ogradu su "baš kao pravi". Komentar utakmica je povjeren Jimu Hugsonu i Billu Clementu, koji su poprilično "samozatajni", ne govore mnogo, ali ono što kažu je korisno, informativno, često i duhovito.

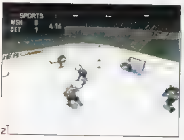
BULI PRED VRATIMA

Već mi je pomalo neugodno papagajski ponavljati da su u EA Sportsu opet uspjeli napraviti igru kojoj je teško naći ikakvu ozbiljniju zamjerku. Sve što je potrebno za dobru hokejašku simulaciju postoji u NHL-u 2000. Odlična grafika, ništa lošiji zvuk, lako i precizno upravljanje, interaktivnost čak i s igračima koji se prvi put susreću s hokejom na ledu, mnoštvo zabavnih i korisnih "sitnica", i nadasve veeelika igrivost. Pa što biste još htjeli?

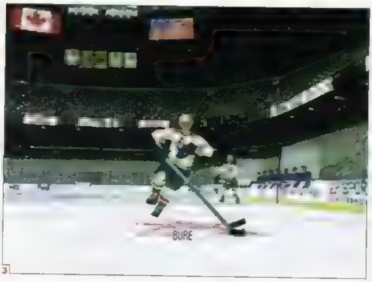
MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	6
Ana na tribinama, Bure na terenu, a Vi njegov suigrač. Eh...	8

1



2



3

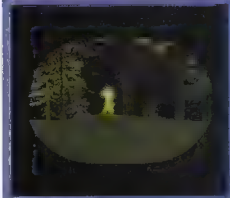
[1] Pazite, dečki - ja pucam! [2] Udarac na gol koji će dobro postavljeni vratar s lakoćom ukrotiti! [3] Ah, eto nam i legende... Kad je Bure na terenu, suigrači nisu potrebni [4] Bodić poslije kojeg u pravilu slijedi dobra stara muška - tučnjava

4

[1] Baš je lijepo imati nekoga da ti čuva leđa. Bilo bi još bolje da zna i precizno gađati. [2] Srećom, u mraku postoje i fosforni meci... [3] Kad bacate bombe i postavljate eksploziv, trudite se biti što dalje u trenutku eksplozije [4] Radi preciznosti, pucajte po protivniku tek kad ga obilježi crveni kvadratić, jer ni streljivo nije beskonačno

Spec Ops

A ŠTO BISMO BEZ OPREME...



[illegible] uvijek ista.

NASLOV

proizvođač RUNE CRAFT
izdavač TALONSOFT
datum izlaska U PRODAJI
žanr TAKTIČKO-ARKADNA AVANTURA
broj igrača 1-2
platforma PSX, PC

Memory Card · Dual Shock

Gospodo, led je probijen. Teško da nas itko više može spasiti. Val novog žanra koji je na PC-u stekao brojne fanove s veeeelikim podočnjacima seli se i na PlayStation. Možemo li mu odoljeti? Zaslužuje li da zbog njega i mi imamo krvave oči? PIŠE Danijel Reškovac

Niti za uživanje u pejzažima nema se vremena. Zato pamet u noge!

Nakon pojave prvog i popljuvanog Rainbow Sixa, red je došao i na Spec Ops. Zašto popljuvanog? Zato što ga svi uporno uspoređuju s PC inačicom. Neki, čini se, još nisu shvatili da je gaming experience na PlayStationu nešto posve drugačije od onog na PC-u. Od hardverskih zahtjeva pa sve do ukusa publike, postaje nam jasno da takve konverzije uopće ne vrijedi uspoređivati i da ih treba ocjenjivati kao odvojene, posebne igre. Za one koji su uživali u Rainbow Sixu, pojavila se još jedna igra koja nas ovaj put stavlja u ulogu američkog rangera, odnosno ekipe rangera koja svoje zadaće obrađuje diljem svijeta iskačući iz zrakoplova i upucavajući sve što se miče. Prvi su se nastavci (Spec Ops: Rangers Lead the Way i Ranger Team Bravo) pojavili na PC u prije nešto više od godinu dana. Sada je britanski tim Rune Craft odlučio napraviti konverziju i izvući najbolje iz obje igre za nas PlayStation manijake. U priči se nije mnogo toga promijenilo; na raspolaganju nam je tim od petorice rangera, a dvojicu biramo za svaku misiju. Svaki od njih je specijalist za posebnu vrstu oružja pa se od nas očekuje i pravilan izbor rangera i oružja koje ćemo mu staviti u ruke. Specijalisti za bacanje granata baš i ne bi bilo preporučljivo dati snajper i obrnuto. Spec Ops se sastoji od pet misija koje se odvijaju u pet dijelova svijeta podijeljenih u tri do četiri podmisije. U PlayStation inačici morat ćete uspješno završiti sve podmisije da biste napredovali, što u PC inačici nije bio slučaj pa ste neke mogli i preskakati (još jedan dokaz kako su PSX igrači zahtjevniji i uspješniji, ho, ho, ho). Glasine kažu da su pri izradi igre kao savjetnici sudjelovali i pravi rangeri i ljudi iz CIA-e, pa nije čudno što ćete se u nekim misijama naći u srcu Sibira spašavajući olupinu špijunskog zrakoplova ili u Bosni, Iraku, Sjevernoj Koreji, pa čak i u Vijetnamu, igrajući neke povijesne misije. Programeri su i ovaj put, imajući na umu zahtjeve PlayStation populacije, redizajnirali neke (dosadne) strateške pripreme prije svake misije, kao i samu igru pa je na PlayStationu igra malčice više arkadna, ali s još uvijek respektabilnim strateškim razmišljanjem i selektiranjem ciljeva.

Možda bi lakše bilo prijaviti se u rangere i zaboraviti igru

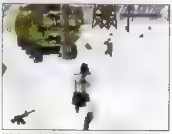
I KAKO JE TO ISPALO?

Hm, ajmo redom... Na početku svake misije satelitom vas obavještavaju o vašim ciljevima i dužnostima. Bilo bi dobro pročitati ih i upamtiti samo kad ne bi prokleto brzo promicali ekranom. Srećom, pritiskom na pauzu, ciljevi će vam u svakom trenutku biti dostupni, a i tijekom igre računalo će vam najaviti što je na redu. Nakon što ste iznervirano preskočili briefing koji niste stigli pročitati, vrijeme je da izaberete između petorice ljutih momaka koji već čekaju u heliću. Budući da svaki od njih voli određenu pušku, sve to lijepo zapišite jer je idući korak ulazak u oružarnicu i biranje oružja, a onda će vam se od svih kratica pomutiti u glavi. Kad ste uvjereni da ste izabrali pravo naoružanje za dvojicu

SNAJPERMNEM TE NA BRZAKA

[illegible] pjenje i preciznost.

Kakvo prikradanje, rezanje žice i preskakanje ograde? Bum, odmah u glavu. Toliko o taktici



Klekne tako on, kleknem tako ja, pa se lijepo promašimo, pa opet puni pušku i tako to...

Srećom, drveće je debelo i pruža savršen zaklon

svojih pulena, načinite klik na pilota koji će vam, kako to obično biva, ispružiti palac i izbaciti ih iz helića. Napokon na zemlji, dvojica ljutih rangera izgledaju pomalo izgubljeno. Na ekranu će vam se pojaviti prvi cilj, a vi ćete bespomoćno zujati u nekom pravcu pokušavajući odrediti gdje bi to moglo biti. Budala, opet nije pogledao na kartu, reći ćete, ali kunem se da sam je gledao. Prvo je sve bilo zeleno (ili bijelo, ovisi o vremenskim uvjetima), pa je nakon par minuta trčanja po karti skrsnulo nešto sivo, pa je onda opet bilo zeleno... Od nekih markacija ni spomena, ili sam ja idiot koji se izgubi i na putu do dućana. Mali radar u kutu ekrana pokazuje vaš položaj u odnosu na partnera. Na nj se možete prebaciti stisnuvši trokut, a ako to ponekad i zaboravite, on će se kretati uvijek negdje blizu vas i neće kao blenton samo stajati. Ponekad će vam štititi i leđa, ali neće u tome biti tako precizan kao što biste vi bili u njegovoj ulozi. Za potpuno navikavanje na komande bit će vam potrebne dvije do tri odigrane (naravno, iste) misije i, taman kad ste prokužili sve i mislili se prepustiti dirljivim trenucima kokanja, šuljanja ili čekanja sa snajperskim nišanom, posred čela vas udari poražavajuća činjenica: sve su misije vremenski ograničene! Znači neće biti šuljanja, taktiziranja, zalezi pa čekaj igranja nego ludog trčanja i šaranja po protivnicima koji pucaju po vama iz svih pravaca (koje ja nikako nisam mogao odrediti). Potrebno je vrlo oprezno odrediti granicu između

> **Ne, bolje bi bilo programere izbaciti negdje iznad Iraka**

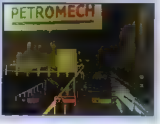
taktiziranja i sumanutog trčanja (kad je već programeri nisu odredili) i ostati živ u svemu tome. Naravno, za to treba biti i stručnjak u brzom navikavanju na komande i mijenjanju pribora što ga nosite sa sobom. Preporučljivo je uvijek imati medikit u torbi i biti spreman upotrijebiti ga baš kad vam je zdravlje na minimumu jer vrlo brzo, nakon par metaka, ostat ćete bez svog omiljenog rangera. I u easy modu igra je dosta teška pa ćete, nakon sedamnaestog pokušaja možda pronaći sve što morate napraviti i barem se s jednim živim rangerom utrpati u helikopter. Ako vam ukokaju obojicu, još uvijek imate šanse. Važno je samo da su vam na kraju svake misije dvojica preživjelih u heliću.

RADOST PSOVANJA PRIJATELJA

Dvojica rangera sami protiv svih? Pa bilo bi zgodno podijeliti ekran i pustiti dva igrača neka se zabavljaju. Tako je možda i trebalo biti. Ali, osim što se vidno polje znatno sužava, svojeg ćete prijatelja stalno drmati u glavu jer sada svako može na svoju stranu. Poslije par koraka ova se prednost pretvara u manu - možda se više nikad ne nađete. Nema veze, stisnite mapu, ha, ha, ha. Na kraju balade razumjeli ste da i nismo previše zadovoljni. Grafika je mogla biti i bolja, vremenska ograničenja su mogla postojati samo u određenim misijama, a o lost in space osjećaju i debilnoj mapi da i ne govorim. Možda su programeri ipak malo pretjerali kad su inačicu za PSX pokušali toliko ubrzati. Više taktike sam primjenjivao u Quakeu. Njima packe, a nama čekanje neke uravnoteženije taktičko-arkadne igre.

SPEC OPS VS. RAINBOW SIX

Imaju li rangeri Spec Opsa šanse protiv antiterorističkih jedinica Rainbow Sixa? Ponadali smo se da će nam rangeri otvoriti vidike i izbaviti nas iz klaustrofobičnih interijera Raibow Sixa. Nažalost, open space je postao preotvoren i rangeri su pali na svojoj jedinoj prednosti. Golemi prostori slabe vidljivosti i izgubljeni igrači koji zapomažu za ikakvom suvislom mapom vratit će se ubrzo u toplinu razvaljivanja vrata, šuljanja po stubama i skrivanju iza kuhinjskog stola. A i one čarape na glavi više su seksi od lica umrljanog blatom ili tož-uljem.

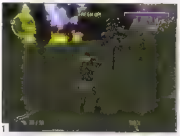


MIŠLJENJE

[illegible]	[illegible]
[illegible]	7

Za one jakih živaca i s puuuuno vremena. Visoka ocjena je radi, ipak zgodnog, igranja u paru.

6

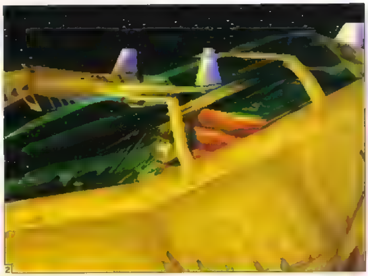
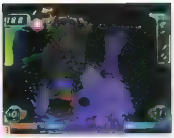

1

2

3

[1] Da biste bolje vidjeli u mraku, zapalite neki kamion ili radiostanicu. Takvi objekti jedine su markacije [2] Destroy, destroy, ko da ja ne znam što trebam, oladi malo... [3] Crvena točkica na radaru označuje neprijatelja koji puca po vama. Zna on da ga ne vidite, pokvarenjak jedan [4] Kad ih malo bolje pogledate, nisu ni ti Rusi tako loši. Pokušajte izgladiti nesporazume bocom votke

4

[1] Ujedinjena Zemaljska Flota nekoliko minuta prije nego što će od nje ostati samo oblačići uzavrelih plinova. **[2]** Naš se hrabri junak sprema za akciju u svom svemirskom lovcu najnovije generacije. Hoće li biti dovoljan protiv cijele vanzemaljske flote? **[3-4]** Prvi BOSS (ili kako ga u Rageu zovu ELB) nije pretjerano opasan, ako znate kamo ga treba gađati - naime, u svjetleće pravokutnike po tijelu.

Space Debris

SPACE DEBRIS

proizvođač RAGE SOFTWARE PLC
izdavač SCE
datum izlaska U PRODAJI
žanr PUCAČINA
broj igrača 2
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock

Ponekad nam je dosta pametnih igara, tajanstvenih zagonetki i genijalnih programerskih ideja. U takvim se trenucima najbolje opustiti uz pravu pucačinu PIŠE Berislav Jozić

A baš to i jest najnovija igra Rage Softwarea. Space Debris nam donosi 10-ak nivoa jednostavne pucnjave, u kojima se laseri i eksplozije izmjenjuju s naletima neprijateljskih letjelica. Iako po ne znam koji puta spašavate Zemlju, igrajući ovu igru, ni u jednom vam trenutku neće biti dosadno jer akcije ne manjka.

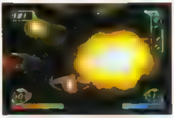
ALIENI NAPADAJU

Zašto sve moguće vrste aliena reagiraju na prvi susret s čovječanstvom frontalnim napadom? Ako će stvarnost u stinu biti kakvom je prikazuju kreatori videoigara, bolje da potraga za izvanzemaljskom inteligencijom još neko vrijeme ne urodi plodom. Naime, u ovoj igri, kao i u hrpetini drugih, riječ je o susretu ljudi s bićima iz svemira koja svojom moćnom armadom bez problema unište flotu United Earth Defences World Assemblyja, t. nečega sličnog Ujedinjenim narodima. Dakako, vi ste jedini pilot flote koji bi mogao uzvratiti na napad i na vama je zaustaviti izvanzemaljsku invaziju prije negoli dođe na Zemlju. Iako je teško povjerovati, u nečemu što izgleda i zvuči kao najobičnija pucačina ipak postoji relativno složena priča. Naime vaša borba nije samo bezglavo pucanje od danas do sutra: svaki nivo zapravo predstavlja jedan zadatak koji morate obaviti, a krajnji je cilj uništavanje izvanzemaljske armade. Tako ćete na nekim nivoima spašavati živu glavu, a na nekima druge likove u igri koji vam mogu pomoći boljim oružjima i novim letjelicama za borbu. Nemojte se previše nadati: sva interakcija među likovima je automatska i nemate pravo izbora, a kad se kontrola ponovno vrati vama, to je samo zato da biste još malo letjeli i pucali, a ne mućnuli glavom. No, animacije između nivoa od cijele igre stvaraju prilično smislenu priču.

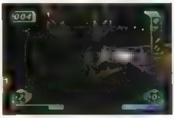
UZ BLJESAK I PRASAK

A ta je priča ubačena u prilično lijepo okružje: igra je grafički na najvišoj razini najnovijih igara, daleko ispred onoga kako je izgledao Omega Boost, posljednja igra ovog stila koju smo mali prilike vidjeti na PlayStationu. Od eksplozija do velikih i malih neprijateljskih brodova, vizualnom dojmu ne može se ništa zamjeriti. Sve to prate neizbježne eksplozije i slični efekti te divlja glazba koja se u cijelom tom kaosu potpuno izgubi pa je se poslije nećete ni sjećati. Kažem kaosu jer je ekran konstantno prepun različitih objekata - neprijatelja, predmeta koje treba pokupiti, laserskih zraka i ubrzanih raketa - kroz koje se probijate u svojoj letjelici. A u svemu tome posebno je što se igra ni u kojem trenutku ne usporava ma koliko na ekranu bilo eksplodirajućih aliena.

Što se tiče vaše letjelice, nju ćete mijenjati nekoliko puta kroz igru, točnije, moći ćete iskušati 6 različitih borbenih vozila od kojih je jedno čak nekakav čudni, skakućući robot. Letjelice su različite po pokretljivosti, otpornosti na metke i naoružanju pa ćete već prema misiji koju obavljate, koristiti letjelicu koja je u tom trenutku najprikladnija. Kao

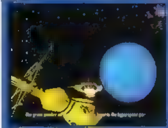


Eksplozije su jača strana ove igre, a nailazit ćete na njih (što manje, što veće) na svakom koraku.



Prije nego eksplodirate, vaš će brod početi na sve strane ispuštati električne naboje - valjda pilot na samrti "poživčani".

PLODOVI ISKUSTVA

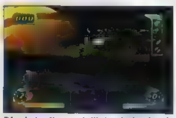


pucačine - i to mnogostruko bolje negoli su igre tog žanra.

GLAVNO DA BUDE SLATKO

Iako s cijelom igrom nema mnogo veze, ugodno će vas iznenaditi zgodna animacija prije samog početka s malenim robotom koji zalijeva cvijeće na asteroidu u dubokom svemiru. Pitanje je je li tu da bi se igračima dao lagani uvod u kompletnu priču, ili samo zato da se pokaže slatki, žuti, lebdeći robot koji neobično podsjeća na određeni lik iz Star Wars serijala? Ah, nema veze dokle god se igra prodaje.

Gadni robot kreće u napad na Dr. Banda - ako ga ne spasite, vaše šanse za dalje preživljavanje su nikakve


Divni Jupiter u daljini primjer je visoke tehničke dorađenosti ove igre

što je i uobičajeno, tijekom misije ćete nailaziti na lebdeće predmete čije vam skupljanje donosi jače oružje, SMART bombu (koja uništava sve na ekranu) ili neku drugu osobinu. Ovakve su stvari postale potpuno uobičajene pa polako vjerujem da će, kad se jednom otisnem u svemir, uokolo biti bonus predmeta koji će mi pomoći u borbi protiv zlih izvanzemaljaca.
Da bih završio priču o ovoj igri, svakako se moram osvrnuti na njezine nivoe. Dosad smo već navikli da u pucačinama novi nivo bude sličan prethodnom, uz manje ili veće povećanje težine. Što se tiče težine, tako je i ovdje, no o sličnosti između nivoa moglo bi se raspravljati. Jer, dok je prvi nivo jednostavno jurenje prema naprijed u kojem ne možete određivati smjer kretanja, a brzinu

Čista je akcija u novije vrijeme postala rijetkost pa je ova igra dobrodošlo osvježenje

samo ponekad povećati ili smanjiti (što je inače novitet u ovakvim igrama koji dosad nisam vidio), na drugom se, u areni smještenoj na asteroidu, borite protiv golemih robota, a na jednom od sljedećih u brodiću jurite kroz labirint svemirske tvornice probijajući se do svog cilja. Svaki nivo donosi nešto novo, čime će vas definitivno igra privući jer, za razliku od uobičajenih pucačina nudi i neizvjesnost - nikad ne znate što će vam se dogoditi kad završite nivo.

Jedno je ipak sigurno, nivoi u pravilu završavaju s ELB-om (End Level Bossom) - velikim protivnikom kojeg obično treba dugo gađati u neko posebno mjesto prije nego se raspadne, eksplodira, izgori ili nestane na neki sličan način.
Općenito uzevši, za Space Debris se može reći da je među najboljim igrama svog žanra. No, to je ipak žanr jednostavnih pucačina i dolazi u obzir samo nakon zamornog dana, kad nam sve oko nas idu na živce i kad se moramo na nečem "ispucati", pa je bolje da kao manijaci pritišćemo gumbiće na svom kontroleru ne goli šutnuti psa ili autom prekoračiti dopuštenu brzinu vožnje. Kad smo uračunljivi, svi ćemo radije uzeti nešto drugo i baš zato su ovakve igre, ma koliko dobro bile tehnički dorađene, vrlo kratkog igraćeg vijeka.

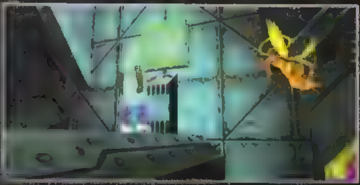
MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
[illegible]	7
Unatoč jednostavnosti ideje, ova je igra u kojoj ćete sa zadovoljstvom podnositi bol u palčevima.	6

Shiny Entertainment je igračima Playstationa najvjerojatnije poznat po zanimljivoj arkadi Wild 9 koja je, unatoč velikim najavama, na tržištu postigla samo prosječan uspjeh. Ipak, igre [illegible] Earthworm Jim i MDK vrlo dobro dokazuju da je riječ o kompaniji koja ima ideje i mogućnosti da napravi pravi hit. Iste bi kvalitete trebao biti i Messiah - 3D pucačina sa Shinyjevim magičnim dodirom koji je izdiže iz mora sličnih te pruža mogućnost da postane najbolja igra svoje vrste na našoj konzoli (fanovi Quakea, u koje se i sam ubrajam, vjerojatno se s ovim neće tako brzo složiti, no vrijeme će pokazati svoje).

JEDNOM, ZA STOTINU GODINA...

Ono što Messiah čini toliko posebnim je njegova priča koju bi mnogi mogli nazvati kontroverznom, no ona zapravo samo sadržava osnovnu priču svih sličnih igara o borbi između dobra i zla. Ukratko, igrač se nalazi u ulozi slatkog anđelčića Boba (pravo ime za anđela, ha?) kojeg je kao nagradu za njegovu tvrdoglavost i ciničnost Bog bacio na Zemlju sa zadatkom da je očisti od zla i dopre do srži cijele priče o ljudskoj pokvarenosti - do samog Sotone. Vrijeme radnje je negdje u sljedećem tisućljeću, a društvo je skliznulo još dublje u kriminal i dekadenciju (što ne znači da imaju po deset zuba - za one koji vole sitničariti) negoli je ovo današnje. Gradovi su puni kriminalaca najgore vrste i polugolih djevojaka koje svoje čari nude za šaku novčića, a među njima šeću sadistički i teško naoružani policajci. Genetskim manipulacijama stvaraju se najčudnije kreature, ubojstva i slični zločini su svakidašnjica, a međuljudski odnosi svedeni su na prevare, izdaje i međusobno vrijeđanje i pokazivanje jezika. U takav svijet Bob stiže nenaoružan, ranjiv i sa [illegible] jednom anđeoskom moći - preuzimanja tijela svakog stvorenja u kojem se krije tračak "duše". Da bi mu olakšao tamanjenje svih tih grješnika, Bog mu je usadio znanje o svim gadostima u ljudskoj povijesti te nadu da će jednog dana, kad završi svoju potragu za zlom koje je ljude učinilo ovakvima, svijet biti bolje mjesto.



[1] Zašto svi imaju nešto protiv malog, slatkog anđelčića? [2] Za zaposjedanje tijela Bob će se morati protivnicima prišuljati sleđa jer je sam vrlo ranjiv.

ZBOR ANĐELA

Kroz Messiah vas neće baš voditi Handlov oratorij, no glazba će sasvim sigurno biti na razini. Za to će se potruditi **Jesper Kyd** koji je dosad radio glazbu za *Adventures Of Batman And Robin* (Sega Genesis), *Scorcher* (PC/Sega Saturn) i *Subterrania* (Sega Genesis). Glazbenu podlogu čine melodije grupe **Fear Factory** koje je Kyd izmiksao s originalno komponiranom glazbom kako bi dobio jedinistven zvučni doživljaj - pomalo mračan i svakako futuristički.
Bit će tu i amibijentalne glazbe za koju su zaduženi **Side Effekt** i **Travesti**, a uza sve to, igra je prepuna zvučnih efekata pucnjave iz različitih oružja, eksplozija, govora, krikova, zvukova mašinerije i svega onoga što možete očekivati da čujete u tehnički razvijenom gradu sljedećeg tisućljeća.

Messiah

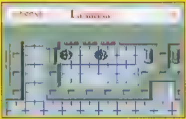
Uskoro nam stiže Playstation igra najavljivana već skoro godinu dana koja bi mogla značiti kraj vladavine Quakea i postati najbolja 3D pucačina na našoj sivoj konzoli. Iako nemamo običaj posvećivati mnogo prostora najavama igara, Messiah zavrjeđuje da svekoliko čitateljstvo upozorimo na njegove čari kako bi spremno potrčalo u trgovinu po svoj primjerak kad se napokon pojavi. PIŠE Borislav Jozić

MALO PRINC, MALO PROSJAK

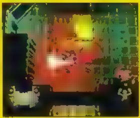
Sposobnost glavnog lika da uđe u tijela ostalih likova je ono što ovu igru čini toliko drugačijom od svih sličnih. Na taj vam se način otvara mogućnost da svaki od 14 nivoa podijeljenih u 3 futuristička grada prijeđete na svoj način - možete jednostavno jurišati naokolo i ubijati sve na koga naiđete ili tijela svojih protivnika koristiti kao kamuflažu koja će vam omogućiti da dođete do svog cilja mirnim putem. Naravno, čak i da ste potpuno miroljubivi, povremeno ćete morati nekoga ubiti, za što vam je na raspolaganju desetak vrsta razornog oružja - od sačmarice do bacača plamena. Svaki lik u koji uskočite pružit će vam drugačije mogućnosti kretanja, borbe i upotrebe predmeta, što Messiah čini vrlo posebnom igrom. Tako vam je za borbu najbolje uskočiti u tijelo mutiranog ratnika, dok će vam za upotrebljavanje predmeta i rad s kompjutorskim konzolama (koje ćete često koristiti za najrazličitije namjene) biti potrebna ruka znanstvenika. Ako se po ulici želite šetati kao još jedan lik u gomili, najbolje je uzeti tijelo prostitutke, ali tada ne ulazite u vojne ustanove jer ćete im odmah postati sumnjivi. Realnost ljudi koji se oko glavnog lika kreću dovedena je do vrhunca. To je također jedna

ORIGINALNOST JE NEPOZNATA KATEGORIJA

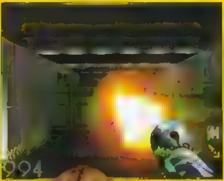
Unatoč tome što je način na koji se probijate kroz igru zanimljiv, preuzimanje kontrole nad tijelima drugih likova nije velika novina na polju video gara, pa čak ni na Playstationu. Prva igra koja je igraču davala istu mogućnost bila je Paradroid, a mogli ste je prije više od deset godina zaigrati na Amigi, C64, a mislim i na Atariju i Spectrumu. Istina, ondje su svi likovi bili roboti različitih mogućnosti, bila je to 2D pucačina, no ideja je ista (tu je čak bilo i dodatnih elemenata unutar igre, jer ste pri preuzimanju robota morali nadvladati njegovu zaštitu prespajanjem nekakvih električnih krugova). Vrlo slična i mnogo svježija igra u istom stilu je i Machine Hunter koji smo prije nekih godinu dana s užitkom igrali na Playstationu - također je bila riječ o 2D pucačini u kojoj ste preuzimali kontrolu robota protiv kojih ste se borili, a igra je, naravno, bila mnogo bolje grafike i ostalih tehničkih pojedinosti nego njezin davni predak.



Paradroid je započeo sagu u 2D-u i prije mnogo godina, ali je igrivost svejedno bila velika...



... Machine Hunter je grafički stigao mnogo dalje, a ni igrivosti mu nije nedostajalo



Što se tiče 3D igara, i ovdje postoji predstavnik "kradljivaca tijela". Bila je to igra Genetic Species, koja se prije nekih godinu i pol pojavila na Amigi te do danas ostala najbolji 3D FPS na toj platformi. I u njoj je igrač mogao "ulaziti" u druge likove te se koristiti njihovim tijelom za borbu, ali i kamuflažu kako bi se kretao među neprijateljima neopaženo. I mogućnost preuzimanje kontrole nad većim i manjim likovima bila je poznata u GS-u, omogućavajući vam da se krećete različitim putovima (manji likovi mogu se provlačiti kroz uže hodnike) pa ni to nije polje na kojem se Messiah može pohvaliti originalnošću.

Zbog toga što je ideja već viđena, ne znači da je igra loša. Pa tržište je prepuno novih i dobrih igara, ali su svježe ideje toliko rijetke da nam je vrlo teško svaki mjesec popuniti rubriku "I to je igra" nekom novom. Mesiah definitivno neće imati problema zbog svježine svoje ideje, no na ovih me nekoliko redaka potakla izjava izdavača igre koji za nju tvrde da je "potpuno originalna".

Amigin Genetic Species je po priči i izvođenju vrlo blizak Mesiahu, ali je pogled bio iz prvog lica

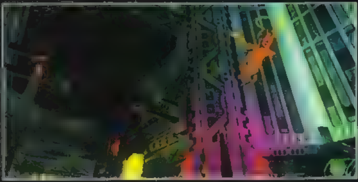
od osobina Messiaha koja će vam dopustiti da se potpuno utopite u atmosferu koja, iako mračna i prepuna negativnih likova i događaja, ipak posjeduje neku magičnu privlačnost.

EKSPLOZIJE I OSTALE SITNICE

Gledajući slike, sigurno ste i sami zaključili da smo igrali demo PC inačice Messiaha jer je ona gotovo završena - najavljeni datum izdavanja je "ova zima", dok bi Playstation inačica trebala izaći "odmah nakon toga". Producenti Shinyja trenutačno razmatraju tehničke aspekte prebacivanja igre na Macintosh, no definitivnu odluku još nisu donijeli. Kako bilo da bilo, i PC i Playstation inačica će se među igrama na svojoj platformi isticati kao vrhunski uraci na vizualnom polju. Animacije likova na početku su rađene motion-capture tehnologijom te poslije ručno dorađivane kako bi izgledale što realnije i fluidnije, a interakcija likova i okoline dovedena je na najvišu moguću razinu. Tako će svaka izmjena koju vi ili neki drugi lik unese u okoliš mijenjati zauvijek izgled nivoa. Otisci nogu, uništena vrata, zidovi i drugi elementi neće "nestajati" ili se misteriozno popravljati, nego će ostati kakvi

U prvi čas pomislit ćete da je riječ o kopiji Tomb Raidera - no perspektiva ne čini igru

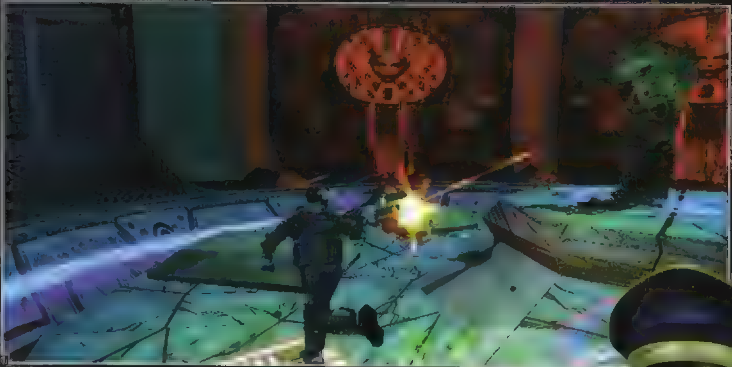
Kroz oči (i druge vidne organe) različitih kreatura svijet izgleda drugačije

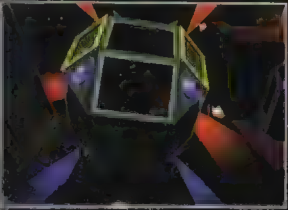


Ponekad će prepreke od Boba zahtijevati da ostavi tuđe tijelo i zaleprša na vlastitim krilcima

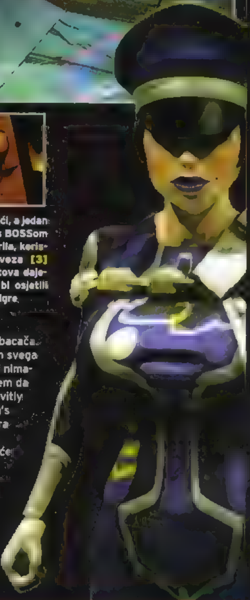
NETCONNECT

Sve sitnice vezane uz Messiah naći ćete na njegovoj WWW stranici **www.messiah.com**, a u slučaju da pri ruci imate brzi, 3D karticom oboružani PC, na **www.messiah.com/demo/prepareformessiahdemo.htm** možete skinuti i igrivi demo. Preporučujem da ipak pričekate Playstation inačicu Messiaha jer će vam za igranje demoa i PC inačice biti potreban uistinu moćan (i skup) stroj.





[1] Neki se standardi ipak ne mogu zaobići, a jedan od njih je i povremena neizbježna borba s BOSSom [2] Kroz igru ćete, osim svojih nogu i krila, koristiti mnoge futurističke načine prijevoza [3] Nažalost u nedostatku PSX screenshotova dajemo vam ove iz PC verzije igre, kako bi osjetili barem dio atmosfere ove vjerojatno hit igre.



Igra u kojoj ste u ulozi anđela, a preporučuje se starijima od 18 - nije li to zanimljivo?

jesu. Jednako tako će i mrtva tijela vaših protivnika ostati ondje gdje su pala do kraja igre ako ih netko ne raznese ili spali svojim oružjem.

Razina do koje su grafički detalji podignuti vidi se i na našim slikama, a sve će vam biti još jasnije kažem li vam da je ova igra razvijana više od dvije i pol godine, od čega je najveći dio vremena otpao na grafiku. Drugi veliki gutač vremena bilo je definiranje ponašanja likova koji će se u igri ponašati "potpuno realno", tj. kako bi se ponašali, primjerice, navijači protivničkog kluba nakon izgubljene utakmice - pucat će i napadati sumnjive likove (tj. vas), postavljati im zasjede te bježati kad su uplašeni ili ranjeni. U slučaju da im pomognete, postoji šansa da će i oni pomoći vama, no kako je riječ o svijetu koji je do krajnosti iskvaren i zao, možete jednako tako očekivati da vas napucaju u leđa. Jednostavno - svi oni zavrijeđuju plamen vašeg bacača.

Ako vam se ni nakon svega rečenog Messiah ne čini nimalo zanimljiv, preporučujem da se okrenete Disney Activitiy Centru ili pak Mary King's Rading Staru. Ova se igra možda i neće svakome svidjeti, no vjerujem da će je svaki igrač Playstationa rado iskušati ne bi li se uvjerio je li doista riječ o igri koja će Quake poslati na spavanje. Odgovor će stići uskoro, kad se Messiah pojavi i na PSX konzoli.

INVAZIJA TJELOKRADICA

Već i jedan pogled na ovu galeriju likova otkriva nam da će Messiah biti nešto posebno - iako to nisu svi koje ćete tijekom igre susresti. Svojom mogućnošću da "ulazi" u tijelo bilo kojeg stvora koji ima "dušu" - pa bio to čovjek, životinja ili genetskim inženjeringom stvorena kreatura - Bob će imati na raspolaganju sposobnosti koje daleko nadmašuju njegove minimalne anđeoske moći. Pitam se samo kakve će mu mogućnosti pružiti "zaposjedanje" tijela prostitutki i striptizeta, koje se također nalaze u velikoj zbirci likova ove igre

[1] Pogled prije početka utakmice na jedan od petnaestak stadiona koji su u ponudi. Grafika i detalji zaslužuju najviše ocjene, a posebno sjene na terenu. [2-3-4] Potezi igrača su "skinuti" do najsitnijih detalja, tako da je vidljivo čak i nabiranje dresova na igračima. To se posebno primjeti na izvrsnom replayu, koji je dostupan u bilo kojem trenutku.

This is Football

NASLOV

proizvođač SCEE
izdavač SONY
datum izlaska U PRODAJI
žanr NOGOMETNA SIMULACIJA
broj igrača 1-8
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog · Multitap

Zašto je trebalo toliko vremena za izlazak engleske verzije igre (koju smo čekali za recenziju), kad da je njemačka na tržištu već dva mjeseca, a jedine razlike su komentator i, naravno, jezik? PIŠE Vedran Sandić

This is Football nam je, prema najavama, trebao donijeti dosad neviđenu atmosferu, detaljno nacrtane igrače sastavljene od 300 poligona, 15 stadiona, 230 momčadi iz cijeloga svijeta te mnoštvo reprezentacijskih i klupskih natjecanja. Tome u prilog ide iznimno atmosferično napravljen uvod koji prenosi ugođaj gradskih ulica na dan utakmice koji kulminira sjajnim i uzbudljivim izlaskom igrača na stadion i početkom velikog obračuna znanog kao nogometna utakmica.

VEOMA BOGATA PONUDA

Nakon izvrsnog uvoda, na početnom će vam izborniku biti ponuđeno sljedeće: QUICK GAME - utakmica između dviju momčadi koje ste prethodno izabrali u opcijama, te EXIBITION - prijateljska utakmica. Tek sada dolazimo na ono pravo, a to su turniri i liga. Izabravši jednu od tih opcija, dolazi do izražaja najjača strana ove igre, a to je golem izbor liga i turnira koji jamče dugotrajnu zabavu. Izaberete li turnire, u ponudi su vam internacionalni i specijalni turniri. Od internacionalnih, tu je svjetsko prvenstvo i svi kontinentalni kupovi. U specijalu možete kreirati svoj vlastiti kup ili zaigrati Super team championship koji je na početku igre nedostupan. Da biste u njemu sudjelovali, potrebno je osvojiti svjetsko prvenstvo na najtežem stupnju igre, što i nije baš lagano. O.K., toliko o turnirima. Prelazimo na lige. U ponudi nam je devet najjačih europskih liga. Ligu možete igrati bilo s kojom reprezentacijom. Ovdje vam se nudi da izaberete ligu s deset najjačih reprezentacija ili da krenete iz treće svjetske lige napredujući polako ka vrhu. Prve tri reprezentacije prelaze u viši rang natjecanja, a tri posljednje ispadaju. Fenomenalno. Samo taj način natjecanja ima toliku dubinu da vam je slobodno vrijeme

Najjača strana ove igre je golem izbor liga i turnira, što jamči dugotrajnu zabavu

ozbiljno ugroženo. Uz mogućnost kreiranja vlastite lige, postoji i Euro super liga za koju je potrebno osvojiti bilo koju europsku ligu, naravno na najtežoj razini igre. Toliko o ligama. U glavnom izborniku vam je u ponudi soba s trofejima, gdje možete vidjeti što ste sve osvojili i što vam još od trofeja nedostaje. U opcijama određujete pravila igre, stadione i ono što će se vidjeti na ekranu tijekom igre. Ovdje možete pogledati statistiku za sve momčadi s kojima ste igrali.

I NAPOKON SMO DOŠLI DO SAME IGRE

Ne, nismo još. Prije početka svake utakmice možete birati broj aktivnih igrača. Ako imate dva multitapa, pozovite još sedmoricu *fren*

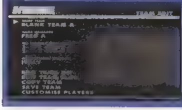
O FINANCIJAMA...

U srpnju '99. SCEE je potpisao petogodišnji ugovor s FIFPRO organizacijom koja servisira 28 zemalja svijeta s više od 30000 igrača osiguravši si tako licencu za upotrebu pravih imena igrača, klubova i službenih natjecanja. Time si je SCEE kao matična Sonyjeva softverska kuća otvorila mogućnost razvoja novog serijala tipa ISS Pro i FIFA pod nazivom THIS IS FOOTBALL premda o tome zasad ne postoje nikakve službene potvrde.

TELEVIZIJSKA REPRIZA

[illegible]

EDITOR MOMČADI I IGRAČA



dova pa neka *haki* počne. Ovdje možete izabrati ručno ili automatsko mijenjanje igrača u obrani, moja je preporuka ovo drugo jer ručno može biti poprilično konfuzno. Nakon toga slijedi odabir prve jedanaestorice, formacije i strategije (umjerena, napadačka ili obrambena). Napominjem da uobičajena opcija promjene taktike u samoj igri, nažalost, nije podržana. Pri tom mislim na zonski presing, napade po krilima ili kroz sredinu i druge taktike viđene u ISS Pro-u. Već pri istrčavanju igrača, jasno vam je da je SCEE ostvario sve što je najavio. Navijanje publike, mnoštvo zastava i bljeskanje aparata s tribina, detaljno nacrtani i animirani igrači, realne sjene te izvrsni komentatori koji dobrim komentarima pridonose atmosferi. Puna je pozornost posvećena detaljima, tako da će se na gostujućem terenu i uz znatno vodstvo, s tribina čuti sve jače i jače zviždanje domaćih navijača koji će jasno i glasno izražavati svoje nezadovoljstvo rezultatom. Pogled na igru je sa strane ili overhead s tri stupnja udaljenosti. Nažalost, kod pogleda sa strane kamera je možda malo prenisko pa pregled igre neće biti savršen čak ni kad je najudaljenija. Zato overhead kamera nudi puni pregled igre, ali je potrebno određeno vrijeme privikavanja. Dodavanje je vrlo precizno, tako da je praktički nemoguće dodati ondje gdje niste željeli. Lopte koje lete zrakom možete glavom uputiti u željenom smjeru, što u nekim

Na gostujućem će se terenu i uz obilato vodstvo s tribina čuti sve jače i jače zviždanje domaćih navijača

drugim nogometnim simulacijama bolno nedostaje. Umjetna inteligencija vaših i protivničkih igrača na zadovoljavajućoj je razini - kad zastanete nakratko na sredini terena, vidite krilne igrače koji se otvaraju na bokovima čekajući da ih "uposlite" odgovarajućom dugom loptom. Igra nudi širok spektar nogometnih "finti" (korištenje L i R tipki) koje, na svu sreću, ne prolaze svaki put kao npr. u FIFI, ali ih opet nije pretjerano teško izvesti. Sprint i davanje lopte u for također su izvedeni vrlo efektno, a dvostrukim pritiskom na tipku x dvostruki pas izvest ćete u najboljoj maniri Zidanea i Del Piera. U obrani vam je na raspolaganju pokušaj oduzimanja lopte te dvije vrste uklizavanja, s tim da grublji način ne znači odmah prekršaj ili karton pa si slobodno možete dati oduška, ali bez pretjerivanja. Ako ste predaleko od igrača, možete skočiti i u zrak (R1+X) pokušavši nogom presjeći putanju lopte.

A SAD ONO LOŠE ...

Kad smo kod kontrole igre, pomalo je nespretno ubaciti loptu s krila u šesnaesterac (R1+O+smjer suprotno od gola). Prenisku sam kameru već spomenuo pa se neću na to ponovno vraćati. Animacija golmana je u pojedinim trenucima toliko loša da ćete zbog nje u akciji u kojoj ste zabili fenomenalan gol u rašlje imati osjećaj da je golman skrivio gol jer je samo poskočio na mjestu podigavši ruke iznad glave umjesto da doista pokuša spriječiti ono najgore. Nažalost, to zna biti izrazito frustrirajuće bilo da napadate, bilo da se branite, te smanjuje ukupan dojam o igri. Kad smo već kod animacija, ni dodavanje igrača nije baš savršeno glatko, ali je u odnosu na druge mane zanemarivo. Druga najveća mana igre je što nakon dužeg igranja postaju uočljivi obrasci po kojima je moguće primiti ili dati gol, npr. gol možete primiti jednostavnom formulom: prodor po boku do kornera + ulazak u 16 + povratna lopta = gol! Na svu sreću, "formula" se ne ponavlja često pa kad shvatite kako se obraniti, ne bi trebalo biti većih problema, ali ipak smeta!!! Isto tako, na lakšim razinama igre gol se u 90% slučajeva može zabiti ubacivanjem s krila na jedanaesterac i glavom u donji kut, dok će na težim razinama onaj u nekim situacijama pasivni golman gotovo uvijek istrčati i izboksati takvu nabačenu loptu. Zbog svega navedenog, igra bi možda zaslužila ocjenu 7, ali sam se ipak odlučio za 8 jer bi sedmica značila da je ovo samo prosječna igra, a ona to doista nije i sigurno zaslužuje da je svaki nogometni fan ima u svojoj zbirci.

Jedna od mnogobrojnih nogometnih finti koje nam stoje na raspolaganju

Dok momčadi izlaze na stadion, s tribina blicaju aparati i zastave se vijore

Dražen Ladić mirno ispucava loptu pred kraj utakmice s Belgijancima

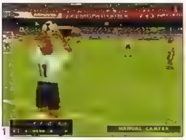
Kamera koja jako podsjeća na Sensible Soccer s Amige i Atarija, ujedno pruža najbolji pregled igre

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	5

Ljubiteljima će se ISSPRO-a igra svidjeti te biti prava zanimacija dok čekaju Evolution. **8**

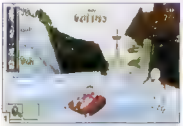
[1] Stalna slika južnoameričkog finala Argentina - Brazil [2] zagrijavanje igrača pred sam početak utakmice [3] u reprizi možete izvući specifične trenutke iz igre kao što je ovaj kontakt [4] jednim potezom dvije muhe - lagana rolica na desnu stranu, lopta pored obrambenog igrača i golmana u kut

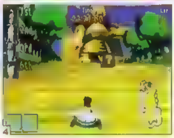

1

2

3

4





[1] Ljeto ili zima, vaš je vozač uvijek jednako obučen i uvijek vozi kabrio [2] U easy modu igranje ne predstavlja veliki problem pa predlažem da odmah počnete od mediuma [3] Vaše vozilo bez problema savladava sve vrste vodenih prepreka [4] Šteta što još nitko nije došao na ideju da se i jedan realni rally vozi na Kineskom zidu. To bi bila prava senzacija...

Renegade Racers

RENEGADE RACERS

- proizvođač: PROMETHEAN DESIGNS
- izdavač: INTERPLAY
- datum izlaska: U PRODAJI
- žanr: ARKADNA VOŽNJA
- broj igrača: 1-8
- platforma: PSX, N64, PC, DREAMCAST

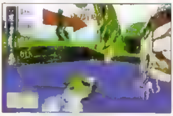
Memory Card · Dual Shock Analog · Multi tap

Još jedna iz serije igara nadrealnih utrka u još sumnjivijim vozilima, na dosad neviđenim stazama i s, blago rečeno, čudnim zadacima... Što još možete poželjeti od jedne igre?

Piše Nevenka Šalat

Ubacivši igru u konzolu, javio se moj uobičajeni sindrom "blagog razočaranja pri prvom pogledu" ali ja sam već razvila tehniku kako savladati tu vrstu očaja.
Prvo što me zaslijepilo, bila je uistinu golema sličnost s Crash Team Racingom koji ima veću reputaciju istog je tipa, sličan je način upravljanja, ukratko - riječ je o igri iz iste košare. No, ovaj put to i nije tako strašno jer Renegade Racers nije kopijski izbljuvak - sadrži i dosta samostalnih i originalnih nekopiranih elemenata.
Da vidimo, Renegade Racers nudi četiri oblika igranja, ovisno o našem napredovanju kroz igru, a arkadno mi je bilo najzanimljivije jer su igraču na raspolaganju 32 utrke u kojima, da bi stekao pravo prelaska u sljedeću, mora ispuniti određene zadatke - od najuobičajenijih (pobijediti u tri kruga unutar zadanog vremena) do pomalo blesavih (prijeći krug a da mu snaga ne padne ispod 12,5 % iako ga pritom napadaju različiti šiljasti valjci ili veliki, srednji i mali jastozi).
High score race je također zavidno dobar mod igranja koji igraču omogućuje zaigrati bilo koju od ponuđene 32 utrke i oboriti Sonyjev ili vlastiti rekord tako da, recimo, umjesto zadanih 40 kokosa, sakupi 60. No, u grmu u kojem leži zec stoji da ne možete birati utrku do koje niste prije toga došli u arkadnom modu (prvi minus). Isto tako, nigdje se ne govori koji to zapravo rekord morate oboriti, nego samo jeste li ili niste u tome uspjeli (drugi minus).
Quick race je kvik race - što brže to bolje ali opet, nemate li u arkadnom modu zabilježen neki napredak, ništa od šarolikosti ponude, tj. bit ćete ograničeni samo na one staze koje ste igrali u arkadi (treći minus).
I na kraju imamo Party play koji dopušta igrati čak osmorici igrača, ali vam za to treba uistinu jedan grande grande TV. Naravno, možete i udvoje (ali je i tu poželjno imati što veći TV).
Dok svojim zaslugama ne otključate sve likove, na raspolaganju će vam ih biti šest. Renegade u prijevodu znači odmetnik, ali taj prijevod nema baš mnogo veze s likovima u igri. No, to ionako nije bitno jer su cakano i neobično osmišljeni, jedino što među njima nema funkcionalne razlike, tj. svejedno je s kojim likom igrate jer se razlikuju jedino u virtualnom, vanjskom izgledu (četvrti minus).
Grafika - 3D za pet. Možda su ugodne i šarene boje također jedan od načina kako igrača zadržati pred ekranom kad su ponuđene samo četiri staze (od ledenjare do Kariba). I glazbena je podloga također umiljata, nikako frustrirajuća ili naporno dosadna (plus).
Eto. Igra nipošto nije za baciti, ako se možda na prvi pogled tako čini. Nemojte zaraditi moj sindrom a ako ga već imate, naučite tehniku svladavanja početne nervoze (skuhajte si, primjerice, zeleni čaj).

> **Igra je nogu uz nogu s Crash Team Racingom, jedino što je sadržajno malo siromašnija**



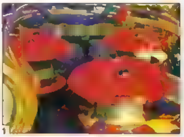
Mirna je vožnja šumom sve samo ne mirna

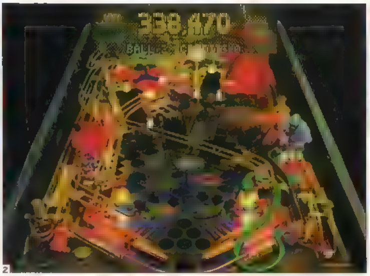
MIŠLJENJE

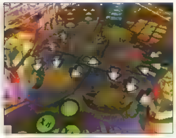
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	5
4 minusa iz teksta i jedan plus donose igri ukupnu ocjenu 7.	7

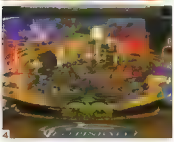
NEKOLIKO SAVJETA ZA UGODNIJU VOŽNJU

na kraju, ne padajte na pogibeljnost prvog pogleda - igra uistinu nije loša.









[1] Kakav bi to fliper bio bez ulaštenih bumpera. Jedan vrlo lijep detalj [2] Ovako sve počinje. Prva kugla by, by, daš mu fore i počneš tek od treće [3] Toliko strelica i putokaza... Jedno po jedno pale se različita prijevozna sredstva koja će nas [4] Pogled iz "pao sam na koljena" perspektive. Tek kad ste najizmoreniji vidjet ćete ovakav fliper

Pro Pinball Fantastic Journey

Doista je čudno da u prvih 10 legendarnih brojeva PSX-a (by the way- čuvajte ih, na crnoj burzi vrijede suhog zlata) nismo recenzirali nijednu fliper-igru. Kako su počeli puhati neki novi vjetrovi, vrijeme je da se i to ispravi PIŠE Danijel Reškovac

PRO PINBALL FANTASTIC JORNEY

proizvođač CUNNING DEVELOPMENT
izdavač EMPIRE NTERACTIVE
datum izlaska U PRODAJI
žanr FLIPER
broj igraca 1-5
platforma PLAYSTATION, PC

Memory Card

TKO JE NAJBOLJI?

Ako mislite da vam nema ravna u Pro Pinball seriji flipera i da ste spremni na izazov najvećih majstora, posjetite Empireovu stranicu www.empire-us.com/propinball i provjerite koliko ste dobri sa svojim rekordima. Inače, ovdje se skupljaju svi Pro Pinball fanovi ali nažalost, radi Empireove neažurnosti, nećete naći ništa o fliperima koji su u pripremi.

MIŠLJENJE

IGRIVOST
ORIGINALNOST

Sigurno ne spektakularno, ali vrlo zabavno, osobito u društvu. Barem pogledajte! **8**

Moram vam nešto reći, u ovih deset brojeva strahovlade i neizdrživog terora o fliperima se nije smjelo ni progovoriti. Svekolike totalitarističke snage u sprezi sa sporošću naše generacijske razonode nadvile su svoja crna krila i krajnje nedemokratski branile nam našu vjekovnu zabavu.

Svakog tko bi i spomenuo "onu riječ na f", trenutačno bi mobilizirale davši mu na recenziju Spiru ili kakav šah...A kad sam se JA, prije četiri - pet brojeva, pobunio protiv takve politike, samo su malobrojni stali uza me. Na nagovor svojih najbližih suradnika, nisam dao otkaz, nego sam kao krtica podrivao to propalo društvo iznutra i ma koliko me strašili progonstvima i političkom anonimnošću, ipak smo okupili snage i osnovali (ilegalno.) naše "Flipersko udruženje u granicama zakona". Znali smo da njihova bahatost neće dugo potrajati. U zadimljenim birtijama i privatnim kletima pripremali smo se za naše vrijeme i eto - uspjeli smo. Po prvi put, na stranicama preporođenog PSX-a s radošću vam predstavljamo najnoviji fliper neumornih pregalaca na polju fliperaja - Cunning Developmenta i Empire Interactiva.

Cunning i Empire su stvarno čudan spoj programera i izdavača. Naprave jedan fliper u dvije godine, nestanu i potom se, kad ih već svi zaborave, opet pojave s nekim dobrim fliperom. Izdavačku ekscentričnost nisu zaslužili samo niskom i kvalitetnom produkcijom, oni su i prvi koji su napravili fliper samo s jednom pločom. Pod geslom "bolje jedna i kvalitetna nego više nezanimljivih" nastavljaju uporno svoj pohod na igraću populaciju. Zato, ako vidite neki od njihovih flipera, nemojte misliti da se ne isplati nabaviti ga - i uz tu jednu ploču čekaju vas noći i noći zaraznog igranja.

Zapravo, tajna uspjeha je jednostavna. Od prvijenca Pro Pinball serije Weba, preko Time Shocka i American Racera, ovi su dečki napravili realan i gotovo savršen algoritam i sad samo mijenjaju ploče. U vrlo rijetkim simulacijama ove vrste osjetit ćete što to znači kad na jedan flip prihvatite kuglu, a ona se, ovisno o brzini, zalijepi za njenu gumu ili se ludo odbije u ciljanom pravcu. Osjećaj je tako dobar da mi se ponekad čini kako na palici osjećam težinu kugle. Naravno, tu su i tiltovi na R i L gumbima i magnosaveovi kojima možete zalijepiti kuglu. Fantastic Journey ima i svu silu opcija koje je lako konfigurirati pa tako ni najveća neznalica sa slonovskim refleksima neće biti nesretna. Od extra easy do hard nivoa (na kojem je opak zao i pokvaren) preko podešavanja broja kugli, osjetljivosti na tiltanje do usklađivanja postotka težine u gađanju godiesa i pokrajnjih staza, ovaj fliper nudi sve što možete poželjeti, a niste mogli platiti u lokalnom bircu.

Naravno, vi biste sada mogli reći da se fliper igra kukovima, a ne joypadom i da je svaka priča o fliperima na računalu deplasirana, ali koliko će vas stajati zabava s vašim društvom u kafiću i pravim fliperom, a koliko iživljavanje na surogatu? Prosudite sami.

Evo nam i četvrte kvalitne table iz pro pinball serije

ORIDIĐI JE IPAK...

sitnica - 4300$.

[1] Šora udvoje ili ti ko će koga, kamo, ma nije bitno, glavno da se mlatara... [2] Mala je živa vatra, mlati papke sve u šesnaest, bez imalo milosti [3] Kad god zatrebate odmor i tzv. punjenje baterija, svratite kod čiče Mitra [4] Samo ti visi i moli Boga da ti ne nagazim na prste (hi, hi samo ti živi u nadi)

Shao Lin

Nakon cijele hrpe već viđenih šora gdje vam je jedina zadaća bila zatući sve oko sebe i izaći kao pobjednik, sramežljivo je provirio Shaolin, šora s misijom ili 2 u 1... PIŠE Tanja Vitas

SHAOLIN

proizvođač POLYGON MAGIC INC.
izdavač THQ INC
datum izlaska U PRODAJI
žanr TUČNJAVA + RPG
broj igrača 1 - 4
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock · Multitap

Jedan od rijetkih prijateljski raspoloženih likova koji je uvijek raspoložen za savjet iako ponekad tupi jedno te isto bez prestanka

MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
[illegible]	7
Ruku na srce, ipak za cijenu jedne dobivate dvije igre...	5

Negdje u devetnaestom stoljeću na teritoriju Sjeverne Amerike i dijelovima Europe polagano započinje modernizacija. Dinastij. Ching staroj tri stotine god na prijeti propast. U nadi da se propast može spriječiti, okuplja se grupica mladih ljudi, misleć da će svojim poznavanjem Shaolina (tehnika umlaćivanja) zaustaviti prot vn ke

DOĐI AMO DA TE ODVALIM...

Shaolin je igra kojoj će svoje vrijeme posvetiti ljubitelji tučnjava ili pak oni kojima je nizanje expirienca smisao života. Pozadina je slična kao i kod većine igara u kojima glavni fighteri potječu iz Kine: pregršt malih kinesk h kućica, hramova i kosookih prolaznika željnih vašeg novca. Stil tučnjave preuzet je iz različ tih filmskih uspješnica Brucea Leea i Jackie Chana pa su potezi brzi, efikasni i nadasve učinkovi ti

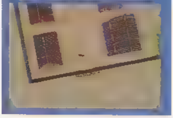
RPG ILI ŠAMARANJE...

Što god izabrali, tučnjave i protivnika bit će na bacanje. No ipak, razlike postoje i uočljive su na više mjesta. Hm, ako ste, primjerice prvo izabrali RPG mode, igru započinjete u malom mjestu prepunom tipova loše volje uvijek spremnih na odmjeravanje snaga - fora je uvijek ista: žele tvoj novac! Ha, ha, paz da ne b , dam ti m labudova, vaš je odgovor njemu Nakon toga slijedi bijeg u stilu Brzog Gonzalesa ili zavrtanje rukava i razbijanje prot vničke face Ponekad se zalomi da tip dovede i frendove (dvojici ili trojicu), no sve je to potrebno proć da biste stek što više iskustva i nabildali svoj lik za buduće borbe. Prije samog početka morate izabrati želite li napredovati u liku curice ili dečkića Da, da upravo tako, sve počinje još u doba vašeg djetinjstva, a kroz bitke i razgovore koji teku cijelo to vrijeme polagano odrastate i jačate svoje atribute. Što se češće uspješno mlatite, nivoi vam rastu, a time i vještine vašeg lika potrebne za daljnji tijek igre. Ako trenutačno niste raspoloženi za tučnjavu, tipa jednostavno ignorirajte i produžite dalje svojim putem (a možda ipak da ga malo tresnem...) Zapravo, kamo god krenuli, uvijek možete pronaći nekog tko vam je voljan pomoći u podizanju nivoa i jačanju lika. Sve u svemu, bez obzira na neke nedostatke koje igra sadrži, moram priznati da me nije ostavila ravnodušnom. Od bjesomučnog tipkanja natekli su mi prsti, no uvijek me zanimalo koliko još mogu napredovati No dobro, kad postanete neuništivi, odrasli i puni sebe, predahnite malo i prebacite se na obične stare tabač ne. VS mode priča je za sebe šora već viđena i razrađena u kojoj mogu sudjelovati do četiri igrača Za početak odmjerite svoje snage protiv svoje ljubljene konzolice da biste se što bolje pripremili za ono što si jedi. Sami se možete tući i protiv dva, tri , četiri ili osam junaka, no ipak mislim da je u taj opći kaos najbolje ubaciti kojeg frenda (potreban Multitap) Izaberete li četiri ili osam protivnika, stanje ćete mijenjati biranjem Team Batlea, School Batlea ili Batle Royal (koskim - protivkoga) Svaki igrač bira svog borca, a nakon toga slijedi dogovor o načinu mlaćenja S obzirom na količinu faca predviđenih za mlaćenje i mogućnosti koje svaki mod za sebe predstavlja, šora može potrajati vrlo dugo (ako se, naravno, u međuvremenu ne posvađate i porazbijate pomoćne rekvizite) Eto ga, nije baš neki urnebes od igre, niti sam u deliriju od sreće, no osjećaj koji ostaje nakon svake pobjede zlata je vrijedan

Bit svega je mlatiti sve po redu; malo bole ručice, no expirienci rastu ko ludi...

POGLED NA SVIJET

[illegible]



[1] Tipično southparkovski - hrpa krivo odgojene i vulgarne dječurlije izgubljene u šarenim prostorijama **[2]** Nadvožnjaci, desetmetarske ograde i slični visoki objekti donekle ublažavaju tj. skrivaju pop-up problem **[3]** Ovo nije prizor koji se vida samo na Dan krava nego i inače **[4]** Velika vam glava ne može pomoći da utrku završite prvi jer velika je glava samo velika glava.

South Park Rally

SOUTH PARK RALLY

proizvođač TANTALUS SOFTWARE
izdavač ACCLAIM
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADNA VOŽNJA
broj igrača 1-2
platforma PSX

Memory Card Dual Shock, Analog

Tko forsira, taj preforsira - trebao bi to znati i Acclaim te već jednom potražiti neki novi idejni izvor

PIŠE Ša at Nevenka

Jednog dana ovog zimskog proljeća zvoni mi telefon, na žici Dario, urednik, viče: 'Ajde, imam igru...South Park, ma znaš,..al' ovo je rally ...To je ona, sjećaš se, pisala si, ... Brzo, sad odmah i za sutra... Eh da, baš zna kako obradovati, no to je bila samo (nenamjerna) krinka - nije znao što mi uvaljuje...

No, dok nisam ni znala da nešto može biti ovako isprazno, moje je srce (s rukom ili bez) ugodno ritmično titralo od zadovoljstva što sam dobila rally inačicu South Parka. Uvečer istog tog dana uljećem kod "mobitelnog frienda", pod desnom mi miškom konzola, pod lijevom South Park Rally (i još nekoliko rezervi), stavljam CD, palim i gasim. Što je bilo, pitam se i da bih bila sigurna, palim još jednom i opet gasim (na svu sreću, ponijela sam rezervne igre)

Sad kad ste primili signal mojeg stava prema igri, mogu krenuti u nabrajanje osnovnih karakteristika: iz samog naslova zaključujete da je riječ o nekoj vrsti simulacije vožnje no vrlo, vrlo daleko od realnih simulacija i po grafici i po likovima, ali i po samom načinu upravljanja - teško je upravljati vozilom koje se na cesti ponaša svakako samo ne kao vozilo (kad na vas iz pop-upa izleti ralica, više je nego nemoguće izbjeći joj)

Otužno je što jedna popularna igra kao što je izvorni South Park toliko forsira svakakve ekspanzijske pakete, a u neke i vrlo malo ulaže

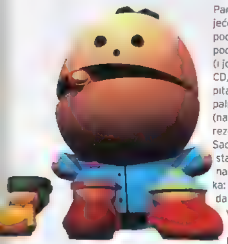
Na ponudi su vam dva moda igranja: prvi je arkadni, gdje vježbate svoje sposobnosti u koži bilo kojeg vozača, na bilo kojoj stazi i bilo s kojim ciljem pod uvjetom da ste u Championshipu iste staze, vozače i zadatke otključali. A Championship nudi, recimo, za South Park tvorce normalnu (dakle, bizarnu) shemu igranja - 14 važnih dana u godini obilježenih velikim gradskim igrama odnosno utrkama - od Dana krava preko Proljetnog čišćenja i Uskrsa do Noći vještica te Nove godine (u svakoj utrci uvjet pobjede je ili doći prvi do cilja ili ispunjenje nekakvog zadatka - npr. na Dan čitanja knjiga vaš je zadatak pričuvat kokoši Chicken Lovera dok je on pardoniran radi promocije literature i književnosti. Vi morate pokupiti najmanje 4 kokoši koje cijelih glava moraju biti izbačene na zadanom mjestu.)

grafika također potvrđuje da se nekom nije baš dalo raditi na igri jer je skromna, boje su isprane, pop-up problem predstavlja veliki problem itd., kao da je autor bahato računao na uspjeh izvornog South Parka

Glazba je ostala nepromijenjena, odnosno izvorna glazba South Parka koja je meni osobno uvijek bila O.K. - gitara, čudan pjevač s polusluhom i refrenčići likova.

A što bi bio zaključak? Razočaranje, i to poveće - posebice ako ste ljubitelj South Park crtića ili igre jer će čak i SP freakovima SP Rally izgledati kao veliki pucanj u prazno

U istom kalupu, ali blijede sličnosti s Crash Team Racingom, Speed Freaksom, Renegade Racerom...



TKO ZNA ZNA

Original South Park crtić toliko je postao popularan da su na njegovu temu (i u njegovu čast) napravljene različite dindurije i parodije (parodije na parodiju) - od igara koje podržavaju i PSX i N64 i PC do mnogih idejnih zamisli virtualnih igara, šalica pa i fotelja.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	2
ORIGINALNOST	2
I najveći fanovi bi ovaj put mogli zaplakati iz očaja	2

PSX NAGRADNA IGRA

namco

I u ovom broju

nagrađuje najvjernije čitatelje

originalnom igrom

i

privjeskom za ključeve

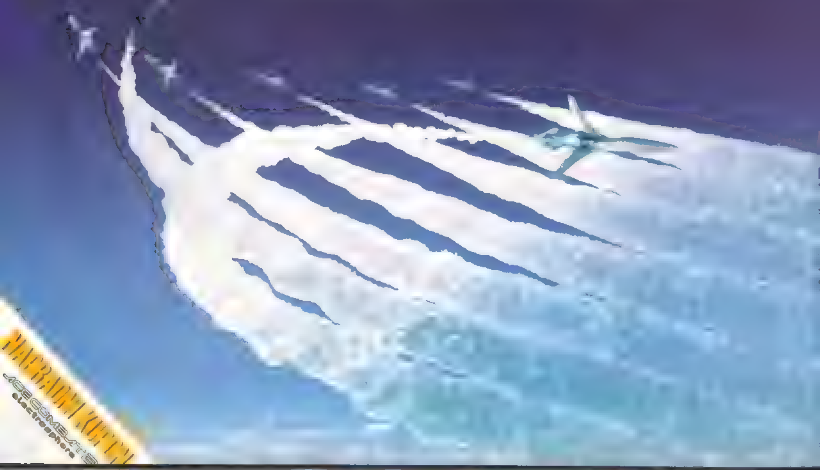
ACE COMBAT 3 electrosphere

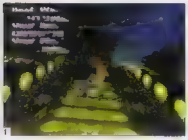
ACE COMBAT 3 electrosphere

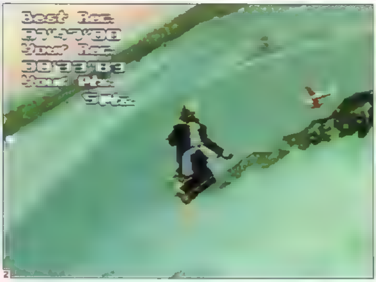
NAGRADNO PITANJE:

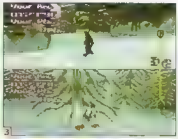
U kojem je broju časopisa PSX izašao veliki poster Lare Croft i Squalla?

Odgovor na naše nagradno pitanje napišite na dopisnicu i zajedno s nalijepljenim kuponom pošaljite na adresu redakcije najkasnije do 4. ožujka 2000. s naznakom "Za NI Ace Cobat 3". Sretno!









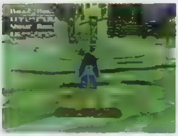
[1] Na big air jumpovima također ćete moći sakupljati visoke bodove i slomiti pokoju kost [2] Simulacija ralice i snowboarda u jednom [3] Da bi prikrili trzanje, programeri su u modu za dva igrača bitno usporili frame - rate igre [4] Lik sa slike vaš je gazda: on naredi, vi učinite (baš ko i pixel :))

Trick'n Snowboarder

TRICK'N SNOWBOARDER

proizvođač CAPCOM
izdavač CAPCOM
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA SNOWBOARDA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock, Analog


K vragu, uzbrdica!

Vrlo zanimljiva stvarčica u igri je logo editor u kojemu detaljno možete obraditi svoj logo

MIŠLJENJE

IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	6
Napokon malo inovacije u žanru, uz zadržanu solidnu igrivost	6

Sve dosadašnje igre ovog žanra nudile su solidnu igrivost i... više ništa. TS će to promjeniti

PIŠE Daniel Miličić

Kako se X-sportovi sve više komercijaliziraju, tako se na tržištu pojavljuje sve veći broj takvih igara. TS je jedna od njih, ali je prva koja je razbila monotoniju i donijela neke promjene u žanr.

Naime, jedna od prvih snowboard igara za PS bila je Cool Boarders ali se od prvog nastavka pa sve do danas, kad je već izašao i treći, u njoj ne mogu uočiti značajnije promjene. U međuvremenu se pojavilo još nekoliko naslova, no ni oni nisu imali ništa originalno po čemu bi se pamtili. Danas je pred nama nova igra koja grafički nije najbolje riješena, ali pruža zadovoljstvo i toplinu igre

CHEAP THRILL

TS je rađen s dobrom idejom i malo novca, što se može primijetiti već pri pokretanja igre, gdje ne možemo vidjeti uvodnu animaciju, nego samo mali demo koji dočarava kako to izgleda u igri. Potom se pojavljuje izbornik, izgledom odbojan, ali opcijama privlačan: moći ćete editirati svoj logo, voziti neku od staza po želji, editirati replay ili pak započeti svoju karijeru u career modu. E, sad si vi mislite, pa i nije to neka prevelika fora furat karijeru na boardu... No, varate se! Nije ovdje riječ o prikupljanju novca i dobivanju sponzora, riječ je o nečem većem. O televiziji. Dakle, čovjek koji će vas zaposliti (ako prođete njegov mali test) je zapravo redatelj koji sa svojom ekipom kamermana snima za TV. Naravno, on hoće nešto dobro. Zato bira vas. Da bi bio siguran u svoju investiciju, gospon redatelj će od vas prvo tražiti da pokažete što znate i umijete. Objasnit će vam stazu i pokazati dijelove na kojima su skakaonice za izvođenje trikova. Ondje su smješteni kamermani. Tijekom vožnje iznad skakaonica se pojavljuju strelice, tako da ih je lako pronaći. Kad prilazite mjestu snimanja, čujete razgovor između kamermana koji uvelike diže adrenalin i pridonosi atmosferi. Ako je nakon vožnje šef zadovoljan, vi krećete dalje putem slave. Odavde će već biti teže jer će se na nekim dijelovima zahtijevati kompleksniji trikovi. Možda zvuči komplicirano, no vjerujte mi, nije.

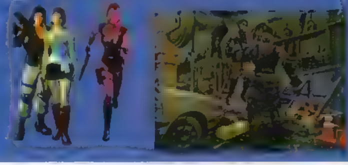
> **Dokaz da uzrečica: koliko para, toliko muzike, ne mora uvijek biti točna**

PA DAJ, ODI LIJEVO!

Tipke su dobro prilagođene te se trikovi mogu izvoditi bez velike muke. Jedino me zasmetala neposlušnost pri skretanju (tu i tamo vaš se lik "ogluši" na vaše naredbe). Što se tiče pokreta i animacije likova, može se reći da je vrlo solidno izvedena i da svi pokreti izgledaju realno, osim padova koji su na jadnom nivou. Manjkavost grafike i zvuka je nadoknađena solidnim brojem nivoa i njihovim dizajnom. Likovi su, naravno, izmišljeni te nemaju nikakve veze s "pravim" vozačima. Još jedan spojler je bitno usporavanje igre u 2 playera, šteta. Što da vam kažem, ako niste sretni dobitnik "Nitro" snowboarda u našoj nagradnoj igri i nemate novca za neki ludi provod u Francuskoj okušajte se u TS-u, uživajte u dobroj vožnji i pojavite se na TV-u

KAPAK

Tv[illegible] St[illegible] i la[illegible] 1985.



AKTUALNO

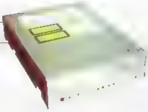
- Novi "posao stoljeća": Mannesmannn & Vodafone
- Hoće li DVD propasti zbog Lynuxa

BUSINESS REPORT

- AMD-ov pohod na hrvatsko tržište

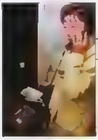
SAJMOVI

- LinuxWorld Expo
- LinuxWorld Conference



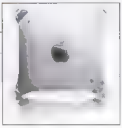
PREMIJERE

- Plextor PX-W124Tsi
- True Blue PC-DVD
- Pentium III 533 MHzBrother HL-P2500



TELECOM

- ISDN u Hrvatskoj
- Panasonic G-90· Panasonicov adut



MAC EXPRESS

- G4 - napokon slobodan uvoz u Hrvatsku

VIRTUALNA LJEPOTA

- Nikita. Svestrana i samouvjerena

Dvostruko brži od drugih

84 stranice samo 15 kn

dvotjedni informatički magazin

INFO EXPRESS

Disney's Activity Centre

Interaktivni su stripovi ili slikovnice tek nedavno uzeli maha na kućnim računalima, a već su se pojavili i na Playstationu. Nažalost, ne postoje njihovi prijevodi na hrvatski, čime postaju nedostupni prosječnom klincu PIŠE Berislav Jozić

DISNEY'S ACTIVITY CENTRE

proizvođač PIXAR
izdavač DISNEY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
datum izlaska U PRODAJI
žanr INTERAKTIVNA SLIKOVNICA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION, PC

Memory Card · Analog

A to je stvarno šteta. Jer, kad na videokaseti imate snimljen Disneyjev crtani film, on se može samo pogledati - 1, 3 ili 10 puta, ali to je uvijek isti crtić

Nasuprot tome, ove interaktivne slikovnice, osim priče omogućuju djeci (kažem djeci jer je igra namijenjena starosnoj dobi između 3 i 6 godina) da, izvršavajući jednostavne zadatke, sudjeluju u samoj priči, mijenjaju je učeći usput najrazličitije stvari i usavršavajući koordinciju ruke i oka dok koriste kontroler

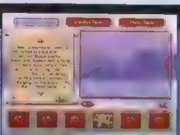
Lijepa grafika ovih ostvarenja, praćena glasovima glumaca i ugodnim melodijama je kao stvorena za zabavu klincima u kišnim danima pa je uistinu šteta što nijedna takva igra za Playstation nije prevednena na hrvatski Naime, kako je igra zamišljena kao svojevrsno učenje, prepuna je izgovorenog (i napisanog) teksta - na engleskom. Zbog toga će igru morati, uz radoznalog klinca, igrati i mama ili tata prevodeći mu svaku riječ da bi mogao uživati u njoj. Tako interaktivni stripovi postaju zabava za cijelu obitelj, mada je ideja bila omogućiti djeci da se sama udube u Disneyjev svijet mašte

Bilo da je riječ o crtanom filmu, igri ili interaktivnoj slikovnici - Disney je Disney

Vratimo se Disney's Activity Centre u. Napravljena prema crtanom filmu Bug's Life, ova igra igrača stavlja u ulogu posjetitelja Flikovom mravinjaku gdje, uz praćenje priprema za ljetni festival, mora pomoći Fliku da pronađe pet dijelova za njegov stroj Na raspolaganju vam je mnogo lokacija iz crtanog filma za istraživanje te poznati likovi koji će vam u svakoj od njih poželjeti dobrodošlicu i provesti vas kroz igru. Svaka lokacija krije neku aktivnost u kojoj se igrač mora angažirati da bi dobio jedan od predmeta potrebnih Fliku - ima tu zanimljivih stvari kao što su kreiranje vlastite lutkarske predstave, kopanje po tunelima i sudjelovanje u cirkuskoj predstavi, a sve skupa umotano je u lijepu grafiku koja je u Disneyjevim igrama standard. Svaka od aktivnosti (tj. mini igara) je vrlo jednostavna, ali i prilično zabavna - potreban je vrlo mali udjel igračeve aktivnosti da se pokrenu lijepe animacije koje čine bit igre. Svi su zadaci objašnjeni dobro digitaliziranim engleskim jezikom pa oni koji ga razumiju neće imati velikih teškoća u njihovom svladavanju (što zapravo i nije cilj teže igre su za starije)

Osim igrama, sve lokacije obiluju sitnim animacijskim sekvencama koje aktivirate pritiskom na različite detalje na ekranu (list, bubu, sjemenku), čije je otkrivanje za mlađu djecu velika radost Što se tiče dijela namijenjena učenju, postoji mogućnost da svaku bubu koju ugledate snimite malom kamerom nakon čega će slika biti uvrštena u vaš album (tj. memory card). Uz nju će biti nekoliko osnovnih informacija o tom insektu i njegovom načinu života - ne previše detaljnih, ali sasvim dovoljnih za nivo znanja jednog petogodišnjaka Vjerujem da će "igre" ovog tipa u dogledno vrijeme potpuno zamijeniti slikovnice kakve smo poznavali u našem djetinjstvu. To će se, dakako, prvo dogoditi u zemljama s velikim tržištem, gdje se izdavačima isplati prevoditi ih na jezik kupca. U Hrvatskoj ćemo na takvo što još malo pričekati - iako na kućnim računalima postoji već nekoliko sličnih pokušaja i na našem jeziku

IMA NAS JOŠ!

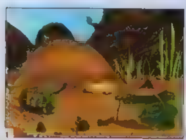


[illegible] kojem je namijenjena, igru morati igrati i odrasli "tumač".

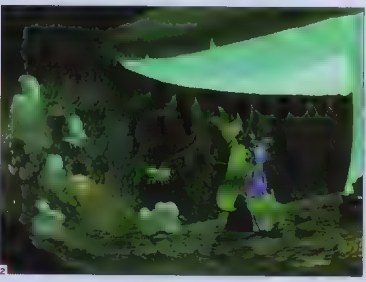
MIŠLJENJE

BUDUĆNOST	9
IDEJA	6
ZANIMLJIVOST	7

Kako je namijenjena djeci predškolskog uzrasta, zbog jezika će biti nerazumljiva našim klincima



1



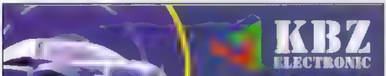
2

4

[1] U sobi mravlje kraljice morat ćete riješiti zabavni problemčić prije nego dobijete traženi predmet **[2]** Ekrani su prepuni sitnih animacija i detalja, na koje klikanjem pokrećete dodatne sadržaje **[3]** I u kazalištu se možete zabavljati - određivati što će koji lik reći, njihov izgled, izgled pozadine i slično. Sve te akcije su može izvesti i četverogodišnjak **[4]** Kretanje pomoću karte je mnogo lakše i preciznije nego odabir na ekranu

posjetite nas na adresi www.continuum.hr
CONTINUUM
Continuum d.o.o., Berislavićeva 3 (u dvorištu), 10000 Zagreb
tel/fax: 01/4872-313, tel: 01/4872-334, e-mail: info@continuum.hr
ovlašteni distributer za Hrvatsku
'savezničke snage' u vašoj ruci
Top Gun Platinum, F-16, F-22 Pro - palice kakve imaju samo US Air Force i ThrustMaster
punim gasom
Charger, Sprint, Formula Pro
vrhunski volani za PC
više tipki, više akcije
Premier, Rage 3D, Fusion - višenamjenski programabilni gamepadi za PC
opremite svoj playstation
ShockHammer
Formula Race Pro
IGRANJE JE OZBILJNA STVAR!
Jednogodišnje jamstvo na sve proizvode!
Tražimo tvrtke-partnere za daljnju prodaju!

FOTO BADROV
AGFA
FOTOMAT d.o.o.



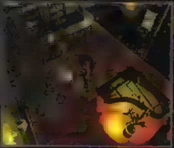
KBZ ELECTRONIC
Trnjanska 11
10000 Zagreb
tel: 6150-101
dođite ili nazovite svakodnevno od 9 - 17 sati
VRHUNSKI AUTO ALARMI
VIPER
DOŽIVOTNA GARANCIJA
Kompletna ponuda auto akustike...
Pioneer
SONY
KENWOOD
ALPINE
Na sve auto radio kasetofone, CD tunere, CD changere, i mini discove kupljene kod nas imate BESPLATNU MONTAŽU!
KOD NAS MOŽETE SERVISIRATI SVE VAŠE AUDIO I VIDEO KOMPONENTE
auto radije, video rekordere, televizore, kamere, auto alarme, telefone, mobitele...

[1] Uski, mračni hodnici, vrata i koraci u mraku. Klaustrofobija, pištolj u ruci [2] Integralni zombi. Ovakvih i sličnih ima pregršt, a sačmarica voli nove prijatelje. [3] This is Magnum 44, the most powerful gun in the world. Do you fell lucky, zomby? [4] Vrane u napadu. Trči Jill, trči.

Resident Evil

Strah je dobar kome ga je Bog dao.

Koga Jill ovako lijepo namještena čeka? Zombija, Huntera ili nekog trećeg?



Soba s klavirom skriva dvije tajne, a Jill će malo zasvirati i Mjesečevu sonatu. Uho godi.

Psi se pojavljuju kad ih najmanje očekujete, pogotovo u vrlo uskim prostorima

Ako bi morali tražiti predhodnike određenih igara, primjerice *Medal Of Honoura*, mnogi bi se vjerojatno potukli, a neizbježno bi i pokoja ružna riječ pala u dokazivanju da je prvi FPS bio *Doom*, ili *Wolfenstein*, ili nešto s Amige, ili...

S *Residentom* nema problema. On je bio prvi, ostat će prvi, a danas, kad je već tri godine prošlo otkako je Wesker prvi put ustvrdio veličinu najpoznatije kuće u svijetu PlayStationa, mogu reći da je i najbolji. Zašto? Ne zato što je *Resident Evil* bio gotovo prva igra zbog koje sam još davne 1997. zajedno s još dvojicom prijatelja svakodnevno izostajao s predavanja na fakultetu kako bismo otvarali nova i nova vrata, sreli još i još zombija, i našli još oružja, i otvorili još vrata.... Nije ni zato što tada nismo imali memory card pa smo, kad bi nas ubili, morali igrati sve ispočetka. Nije ni zbog rasprava na temu što učiniti s chemicals i kako uništiti onu biljku iza vrata u plavom hodniku, a ni zbog sumanutog svakodnevnog maltretiranja prijatelja koji nam je igru posudio da nam kaže zašto se ona vrata desno neće otvoriti ako imaš ključ za ona vrata na drugom katu i još nosiš kombinaciju biljaka, a maloprije si sreo Barryja koji ti je rekao da se vidite na drugom katu, a ti si baš ondje, a njega nema, a kako ga nema, kad ti imaš pištolj s deset metaka i držiš nogu iza glave. Ne, ne. Nije ni zbog trenutka kad smo shvatili što učiniti s chemicals, pa došli do ključa i našli sve simbole, pa otvorili ona metalna vrata pokraj onih zlatnih u hodniku, s onim sivim koja su do onih dvostrukih žutih s kojima dolaziš do item-boxa, a ni zbog pasa koji nas i nisu previše voljeli i koji su umjesto milovanja po trbuhu radije izabrali vrelo olovo u želucima.

Nije ni zbog zombija, a ni zbog radosti koju smo doživjeli spoznavši da će sačmarica uperena nagore ružne im glave pretvoriti u bezličnu kašu. Nije ni zbog katarzičnog ushićenja izazvanog pronalaskom granade launchera te shvaćanja koje nuspojave izaziva ispucavanje eksplozivnih punjenja u polumrtve znanstvenike i kućnu poslugu, a ni zbog paranoje nastale nedostatkom streljiva usred sobe pune zombija kojima je želja bila nahraniti se s ono malo mesa što mršava Jill, uz oružje, ključeve, biljke, ljekove, medaljone, dijamante, dokumente, mape, streljivo, knjige, bočice i ostale iteme, nosi sa sobom. Ništa od toga. Nije ni zbog sumnjivog Barryja (zvali smo ga Brada) koji je uvijek bio ondje gdje je trebalo, a ni zbog Weskera koji je pućao u ništa usred praznog hodnika. Nije ni zbog glazbe koja je tresla ruke na kontroleru mada Dual Shock tada nije postojao ni pod razno, a ni zbog zvukova vrata koja su se otvarala, svaka skrivajući nešto novo.

Nije ni zbog one plave i crvene knjige za koje uopće nismo znali što bismo s njima, a ni zbog sreće kad smo i to napokon shvatili. Nije ni zbog predivnog učinka koji precizno odaslani *Magnumov* metak čini okolohodajućim poluživim gladušima, a ni zbog dia-filma na kojem se (mi smo sigurni, a ako ne vjerujete, pogledajte bolje) između ostalih čudovišta i pripadnika istraživačkog tima pojavljuje i Kevin Costner.

Nije ni zbog Huntera, ni pauka, ni labaratorijskih čudovišta, ni zbog romanse Jill i Chrisa, ni zbog završnog obračuna s Tyrantom, a kamoli zbog NAJBOLJE priče ikada. Nije ni zbog ičega gorenavedenog. Resident Evil najbolja je igra iz sasvim drugog razloga, a taj je: "zato što je". Ako netko zna bolji, neka mi ga javi. Čekam ga u sobi u koju dođeš kad se popneš po glavnim stubama pa uđeš na prva vrata zdesna, ideš hodnikom do kraja, uđeš na predzadnja vrata, izađeš na drugi hodnik, uđeš opet desno, pa lijevo. Ondje sam, hranim ribice, i usput čistim *shotgun*. Jer strah je dobar kome ga je Bog dao.

Act Labs u Hrvatskoj!

Tvrtka Continuum donosi proizvode ovog uglednog proizvođača igraćeg hardvera i u našu zemlju. Donosimo prikaz samo nekih koji bi se trebali tijekom godine pojaviti na našem tržištu. Iako su pojedini već predstavljeni u našem časopisu, pogledajmo detaljnije što nas očekuje, a kad se konačno i pojave, znate gdje ćete pročitati prve dojmove.

PIŠE Ivan Bolkovac

Eagle Max Analog Joystick

Ovo je jedan od već predstavljenih proizvoda na E3-u, a ulazi u klasu najboljih analognih joysticka (kojih ima mnogo :). Osim sticka, postoji i analogni trottle kotačić, a oba rade i u digitalnom modu. Ima 16 programabilnih funkcija, a jednoj tipki možete pridružiti (zamislite) 16 poteza. Možete također spremiti 4 različite postavke za četiri igre te ga programirati tijekom igre. Osim toga, lijepo izgleda pa se uistinu veselimo najavljenoj recenziji

PsychoPad JR. Gamepad

Kao i gamestick koji nosi isto ime, i ovaj pad ponajprije cilja na tabačine. Od funkcija, tu su 12 programabilnih tipaka, programiranje multi-hit komboa, memorija za četiri postavke, "stay-in-play" programiranje... Iako nije novost (predstavili smo ga na E3-u) jedva čekamo probu

PsychoPad K.O. Arcade Stick

Ova se gljiva od prijespomenute razlikuje u nekoliko "sitnica". Iako je već bila najavljena u našem časopisu, trebam reći da ima 12 programabilnih tipki čiji raspored možete sačuvati čak za četiri igre posebno ne izlazeći iz njih ("stay-in-play"). Ima neovisni autofire za svaku tipku kao i slow motion funkciju te turbofunkciju s četiri brzine. Ne smijemo zaboraviti ni teško metalno podnožje. Proizvođač tvrdi da pomoću njega možete izvest combo sa samo jednom tipkom. Pokušat ćemo

Arcade REX Battle Stick

Za sve one koji Tekken smatraju najboljom igrom, Act Labs je napravio ovu "gljivu". Prilično je velika, a metalno podnožje jamči njenu stabilnost i pri jačim pokretima. Ima 8 brzoreagirajućih arkadnih tipki te za svaku od njih odvojeni prekidač s autofire funkcijom. Tu je i osmosmjerni stick i slow motion funkcija. Obećavajuće.

INTERVIEW

Dolazak ovako poznatog proizvođača igraćeg hardvera nije mali događaj za naše (dosad) dosta zanemareno tržište i iskreno se nadamo da će i ostali proizvođači slijediti primjer Act Labsa. Razgovarali smo s Kristijanom Vlašićem, predstavnikom tvrtke Continuum koja je ekskluzivni distributer proizvoda tvrtke Act labs za područje Hrvatske

Molimo Vas, ukratko predstavite proizvode spomenute tvrtke...

Riječ je o proizvodima tvrtke Act Labs, dizajniranima i izrađenima u skladu sa zahtjevima „okorjelih", dakle, iskusnih igračkih entuzijasta koji znaju prepoznati i cijeniti kvalitetu i prednosti koje im ona donosi.

Umjesto da se na tržištu pojavljuje kao tek još jedno neprepoznatljivo ime, Act Labs je orijentiran na ponudu proizvoda koji se ističu najboljim svojstvima izrade, radnih značajki i pouzdanosti.

U koju klasu spadaju njeni proizvodi?

Tvrtka Act Labs na tržište donosi najnovije i naprednije modele igraćih kontrolera (palica, gamepada, pištolja, volana), od kojih su neki značajni i po inovativnim rješenjima, kakva se kod drugih proizvođači ne mogu sresti.

Proizvodi li i za PC?

Da, sve gore navedene vrste proizvoda postoje u inačicama i za PC i za PSX, a posebno bih rado istaknuo i jednu značajnu novost: univerzalne izvedbe volana s pedalama koje će strastveni igrači jednostavnim odabirom spajanja preko interface cartridgea za PC, odnosno za PSX moći koristiti na obje platforme.

Smatramo da će to značajno olakšati izbor i financijska opterećenja korisnika koji vrijeme rado provode i za konzolom i ispred monitora.

Kad će njeni prizvodi biti dostupni na našem tržištu?

Očekujemo da se Act Labs proizvodi nađu u prodaji u Hrvatskoj početkom veljače

Hoće li ih prodavati samo tvrtka Continuum ili i neke druge?

Tvrtka Continuum uspješno surađuje s više resellera u različitim dijelovima Hrvatske (npr. Osijek, Rijeka, Pula, Karlovac), kao i s partnerima u samom Zagrebu, a i dalje ćemo raditi na proširenju te mreže kako bismo dobar proizvod učinili što pristupačnijim svakom potencijalnom korisniku.

Hoće li se moći nabaviti i izvan Zagreba?

Da, zahvaljujući našim postojećim, ali i uvijek dobrodošlim novim tvrtkama-partnerima.

Hoće li se moći nabaviti poštom?

Da, korisnicima kojima taj način nabave najbolje odgovara proizvode rado šaljemo uz mogućnost plaćanja pouzećem (poštaru pri preuzimanju).

Kolike će otprilike biti cijene?

Kao što je uobičajeno, točne cijene u trenutku isporuke proizvoda će ovisiti o stanju na tržištu i deviznim tečajevima, ali će se držati oko, ili čak ispod trenutačnog hrvatskog prosjeka te sam uvjeren da će nuditi odličan omjer performanse i cijene

Hoće li spomenuta tvrtka proizvoditi hardver i za PlayStation 2 i koji su to prizvodi (ako su već poznati)?

U ovom trenutku proizvodi za PS2 još nisu najavljeni, ali orijentacija Act Labsa prema inovativnosti i stalnom praćenju trendova jamči da na to nećemo morati dugo čekati.

Koje je vaše mišljenje o PlayStationu i o njegovoj budućnosti (PlayStation 2)?

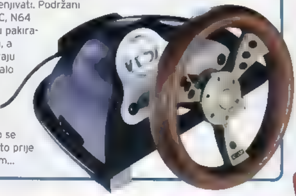
Brzina kojom se šire PSX tržište i ponuda povremeno podsjeća na „tamagotchi" i slične „groznice", ali PSX (i njegovi nasljednici) su među korisnike došli da bi tu i ostali - uvjeren sam da će njihova popularnost i dalje samo rasti jer igraća konzola nije nikakav luksuz, nego dobrodošla i svakom potrebna razonoda.

Zahvaljujemo Vam na razgovoru.

Hvala Vama što ste nam pružili priliku za predstavljanje u najboljem časopisu za Playstation

Act Labs RS Multi-platform Wheel Control

Ni ovaj volan nije novitet, ali je njegovo pojavljivanje vrlo značajno jer je prvi volan na našem tržištu koji je kompatibilan sa svim danas popularnim igraćim strojevima. Riječ je o sustavu cartridgea gdje svaki podržava drugi sustav, a moguće ih je i izmjenjivati. Podržani su (zasad) PlayStation, PC, N64 Dreamcast. Dostupan je u pakiranju za neki od tih sustava, a dodatni cartridgei se moraju dokupiti. Da ne bi sve ostalo na tome, tu je 280° kut okreta, upravljač od umetne kože, F1 mjenjač brzina i poveće papučuce. Nadamo se da će se pojaviti što prije. Vrummmmmmmm...

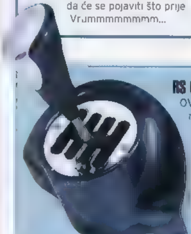


Gunz Arcade Action Shooter

Ovaj pištolj ima Sonyjevu licencu, što je dovoljan dokaz kvalitete, pomalo neobičan dizajn. Ima auto reload funkciju, a kompatibilan je sa svim neguncon naslovima (Die Hard Trilogy, Area51...). Fire at will!

RS Gear Shifter

OVO je prava stvar. Na svim dosadašnjim volanima mijenjač je bio ograničen na ručicu koja je išla naprijed - natrag bez pravog feelinga mijenjanja brzina. O pravom mijenjaču nismo mogli ni sanjati, a onda je kao grom iz vedra neba stigao Act Labsov shifter za njihovu RS seriju volana. Mijenjač izgleda poput onoga u Ferariju, a ima 7 (6) brzina + rikverc. Labsovci kažu da mijenjač pruža pravi doživljaj i realnu silu otpora pri mijenjanju brzina. I want it NOW!



Gunz-T Tilt Control Shooter

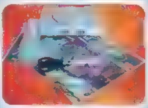
Od Arcade Action Shootera ovaj se pištolj razlikuje kompatibilnošću s Guncon naslovima i tilt funkcijom. Ni ovaj pištolj nije novitet (E3). Kao i Arcade Shooter, i on ima auto reload funciju (nakon 5, 10 ili 15 ispucanih metaka) i poboljšano optičko nišanjenje, a i dizajn mu je isti (k'o iz crtića...).

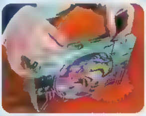
Neki od ovih proizvoda bit će dostupni već tijekom ovog mjeseca, a za sve informacije možete se obratiti tvrtki Continuum.

Playstation Graphic Kit

Mijenjale su se igrice, kontroleri, pištolji, volani, jedino je Playstation uvijek ostajao isti. Više nije tako... PIŠE Ivan Bośkovac

Već ste u dva broja PSX-a mogli vidjeti oglas na kojem su bile nekakve čudno obojane PSX konzole. Riječ je o naljepnicama tvrtke Spectra Video koja je prva shvatila da je siva boja dosadna odlučivši nešto poduzeti glede toga. Rezultat su naljepnice različitog dizajna napravljene po mjeri za svaku PSX konzolu. Ni mi nismo mogli odoljeti izazovu pa smo, uz malo truda, ušminkali našu službenu (urednikovu) konzolu. Rezultate šminkanja možete vidjeti na slikama, a moje je da kažem koju o samim "stickerima". To su naljepnice od debele plastike koje je jednako lako odlijepiti kao i zalijepiti pa se ne morate bojati da ćete morati živjeti s odabranom slikom do kraja života. Jedina je zamjerka što se, zbog krutoće "stickera", naljepnica na gumbima odlijepljuje. Ako je i vaš PSX u pogonu 24 sata na dan, preporučujem vam da ga prije lijepljenja očistite, naročito tipke, da bi se naljepnice što bolje zalijepile. Sve u svemu, kvaliteta je na razini pa svakom s imalo hrabrosti i novca preporučujem ovaj zanimljiv dodatak. Have fun!





POGLED U BUDUĆNOST
PENTAGRAM ECOM
COMPUTERS
KREDIT
EUROCARD
24
MJESECA
TOSHIBA
PENTIUM II 366
CELERON A PPGA
SOUND BLASTER 128 CREATIVE
FDD 3,5" TEAC
CD ROM 52X CREATIVE
MIDI TOWER ATX
+ WIN 98
Voodoo3 3500 TV AGP
3dfx
YAMAHA
CREATIVE
NOVO - WWW.PENTAGRAM-ECOM.HR
DOPLATA :
32 NA 64 MB DIMM S-DRAM - 299 Kn +PDV
AGP ASUS V3800 MAGIC+TV OUT,16MB - 499 Kn
FAX/MODEM INTERNI MOTOROLA ČIP V90 - 199 Kn + PDV
Storage
Capture
Display
FDD 3,5" TEAC
MIDI TOWER ATX
VXP
EPSON
HEWLETT PACKARD
ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 916 94, 61 916 98, 61 916 99 FAX:01/61 916 85
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 347 245

PlayStation Multi-Stick 8 in 1

Proizvođačima hardvera se zaista ne može prigovoriti nedostatak originalnosti, na primjer, kako od jednog kontrolera napraviti osam. Čekićem? Ne...

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	[illegible]
CIJENA	69 KN
UPORABLJIVOST	SVE
KORISNOST	HMMM .. NE BAŠ VELIKA
U HRVATSKOJ	ELEMENT
	tel. (01) 4830-175

GOOD [illegible]
BAD [illegible]

net.connect
www.superufo.com

Moram priznati da na recenziji još nisam imao stvar koja ne treba struju za rad. No, urednik je vidi pogubne učinke stujnih udara na mene pa mi je preporučio lagano liječenje bezstrujnim komadićem hardvera koji uz to nudi i mogućnost slaganja. Pošto sam uvijek uživao u lego kockicama odlučio sam prihvatiti izazov tako se na mom stolu našla ova čudna slagalica. O čemu je riječ?

Kupiš jedan, dobiš osam...

Radi se o nadogradnji običnog playstationovog kontrolera sa osam različitih dodataka pomoću kojih možete mijenjati vaš kontroler po želji u neki od ponuđenih oblika. Princip je da postavite plastični učvršćivač na tipke i preko njega navučete gumicu koja vrlo dobro drži. Moram reći da je projektiran prvenstveno za Sonyev kontroler i ne vjerujem da bi pristajao na bilo koji drugi. U paketu dolazi osam dodataka sa različitim ulogama. Najprije su mi u oči upale dvije "gljivice", jedna sa zaobljenim vrhom, a druga sa rupicom, međutim nisu se baš pokazale korisnim jer su previsoko za (moj) palac. Tu su još tri dodatka slična sticku na dual shock kontroleru, a razlikuju se oblikom jedan je potpuno zaobljen, drugi ima udubljenje, a treći je skoro ravan. Oni su se pokazali najkorisnijim (za moj ukus), a jedina zamjerka je što se nakon malo dužeg igranja počinju klizati. Tu su zatim još dva "ergonomska" dodatka koja pristaju na vaš palac kao salivena, ali, nažalost, od njih nikakve koristi jer se kližu, a i problematični su za upravljanje. Zadnji dodatak je po meni potpuno beskoristan jer je izveden kao originalni gumbići pa u tom zaista vema smisla. Kao što sam već rekao, mehanizam se na kontroler učvršćuje pomoću gumice koja dosta dobro drži ali mi je njena trajnost nepoznata. Probao sam sa ovim čudom i igrati i moram reći da nije loše ali uz par zamjerki. Prvo, od osam nastavaka korisna su samo tri, a drugo, kod dužeg igranja se skližu. Pošto već duže vrijeme PSX konzole dolaze sa Dual Shockom upitna je korisnost ovog, zanimljivog, dodatka. Vrijedi li probati? Da. Vrijedi li 70 kn? Ne

INFO EXPRESS
DVOTJEDNI INFORMATIČKI MAGAZIN

84 stranice • samo 15 kn

AKTUALNO Novi "posao stoljeća" Mannesmannn& Vodafone
Hoće li DVD propasti zbog Lynuxa

PREMIJERE Plextor PX-W124Tsi
True Blue PC-DVD
Pentium III 533 MHzBrother HL-P2500

BUSINESS REPORT AMD-ov pohod na hrvatsko tržište

MAC EXPRESS G4 - napokon slobodan uvoz u Hrvatsku

INFORMIRAJTE SE O SVIM ZBIVANJIMA U HRVATSKOJ I SVIJETU U PROTEKLIH 14 DANA

CHEATS

RED ASPHALT

Za promjenu boje auta u glavnom izborniku pritisni R+△, L+□ ili R+○

Vedran, Goran i Mirko

KNOCKOUT KINGS '99

Medvjed kao borac u ringu:
→+●, →+●, →+●, [illegible]

Velike glave boraca:
←+○, ←+△, ←+□, ←+⊗

Ove su nam šifre poslali Goran Klobučar i njegova mama. Zahvaljujemo im se na velikom trudu.

COMMAND & CONQUER

T.J. [illegible] šifre za ovu staru strategiju, evo ih:

Cijela mapa otkrivena - držati L1 + L2 + R + R + ○ + ○ dok se igra učitava - sve dok se ne pokaže opis misije. Druga metoda za istu stvar - pauzirati igru i pritisnuti ○●●●↑●●●■●●●

Ion cannon - pauziraj igru i pritisni →↓←←↓→→↓←⊗●●

Air strike - pauziraj igru i pritisni →↓←←↓→↓←↓←⊗●●

Nuclear strike - pauziraj igru i pritisni →↓←←↓→→↓←⊗←⊗

5000 kredita - pauziraj igru i pritisni →↓↓←●●←→↓←

Bonus level - na GDI disku kao šifru upiši **PATSUX**

Skrivene misije - kao šifru upiši **COVERTOPS**

Gledanje animacija - kao šifru upiši **CINEMA** i pričekaj

Šifre za misije

GDI

45P[illegible]	[illegible]
C9[illegible]	[illegible]
50[illegible]	[illegible]
RZ[illegible]	[illegible]
EAYHKOS[illegible]	[illegible]
[illegible]JPU955	[illegible]
GTJ2PV460	[illegible]

NOD

C99FAXKW8	[illegible]
W1954XWLG	[illegible]
6PHIMR53W	GTJKWOJDH
YK[illegible]	[illegible]74LCPUT4
A[illegible]	[illegible]X3UKOP94
OG[illegible]	[illegible]SZPO9VDSB

MARCH MADNESS '99

Na ekranu za odabir kontrola unesite ova imena:

ROSWELL	[illegible]ekipa aliena[illegible]
OLDTIME	[illegible]igrači iz 60-ih i 70-ih
OOMPA	mali igrači
FATTONY	[illegible]

Alen

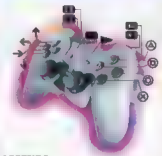
Tražili ste - igrajte

Velika mi je čast objaviti da od ovog broja kreće nova rubrika, potaknuta vašim mnogobrojnim pismima u kojima tražite rješenje neke igre. Odsad ćemo sve vaše zamolbe slagati na hrpu i u svakom broju objaviti rješenje (ili savjete) za igru koja je u tom trenutku najtraženija. Igre za koje ste "glasovali" (da se tako izrazimo, ipak smo bili u izbornom razdoblju) u posljednje vrijeme možete vidjeti u tablici, a rješenje kojim otvaramo rubriku *Tražili ste - igrajte* je Medievil, igra za koju pitanja ne prestaju stizati, jednako kao i zamolbe da objavimo cijelo rješenje. Želju vam i ispunjavamo!

No, kad sam tako dobar da pišem rješenja starih igara samo za vas, mogu malo pokazati i svoje crne strane, tj. tvrdog srca - nažalost, jednostavno nemam vremena slati svima koji to traže rješenja i odgovore poštom, zato ih radije ne šaljem nikome kako netko ne bi bio diskriminiran. Svako vaše pismo pročitano je, a na ove četiri stranice pokušavam odgovoriti i riješiti što više vaših problema. Tako je, i tako će ostati barem neko vrijeme.

Hero

P.S. U budućnosti, na ovih bi se par stranica jedna stvar mogla promijeniti - završetak ove rubrike ("U ovom broju još su nam pisali...") kako bi dobili mjesta za više "velikih" odgovora. Kako je ovo u prvom redu vaša rubrika, zanimalo bi me što vi mislite - napišite mi koji redak na tu temu, pa ćemo vidjeti. Hvala unaprijed.



LEGENDA

Oznake u tekstu (→←↑↓ START SELECT ■○□⊗△ L1 L2 R1 R2) **odnose se na odgovarajuće tipke kontrolera.**
Znak "+" je između tipki koje treba pritisnuti istodobno.

TABLICA NAJTRAŽENIJIH RJEŠENJA

Igra	Glasovi
Tombi	7
Star Wars Episode One Phantom Menace	6
Tomba Raider The Last Revelation	6
Mortal Kombat 4	3
Broken Sword The Smoking Mirror	3
Shadowman	3
FF8 - sitnice i tajne	3
Command & Conquer	2
Tomb Raider 3	2
Tomb Raider 2	2
WCW NWO Thunder	1
Crash Bandicoot 4	1
G-Police 2	1

TEN CHU

Krešo je zapeo na drugom nivou i ne može naći "secret message".

Vjerojatno si krivo protumačio upute na početku nivoa, pa te to zbunilo. Krešo, pa ti imaš secret message!
Dobiješ je na kraju prvog nivoa, a u drugom samo moraš doći do kraja (preko mosta) i to je to.
Preporučujem da se krećeš hodajući po krovovima iako i ondje ima neprijatelja.

GRAN TURISMO

Feđa mi piše da će završiti u ludnici ako mu ne olakšam dobivanje A dozvole u Gran Turismu. E, Feđa, ti igraš jedinicu, a dvojka je već tu. No, dobro, to ne umanjuje kvalitetu prvog dijela. Što se tiče dozvole, pitao sam nekoliko redakcijskih GT freakova i odgovor je sljedeći:

Sve je u učenju! Gledaj replay svojih vožnji i shvatit ćeš gdje gubiš na brzini i u čemu griješiš, a vježbom ćeš postajati sve bolji i bolji. Pročitaj ono što piše prije svakog testa i pokušaj to primijeniti u vožnji. Nauči da postoji i kočnica a ne samo gas, ne koči u zavoju jer nećeš dobro proći. A da te dodatno motiviram, reći ću ti da, ako sve dozvole na "A" licenci položiš sa zlatom, dobivaš Toyotu TRD 3000. Sretna vožnja!

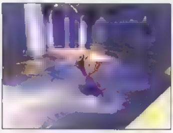
SILENT HILL

Hrvoje ne zna kako pred sam kraj igre proći kroz vrata desno od "Door of Ophiel", tj. četvrta vrata od dizala (koje ne radi) - pokušava, naime, dobiti "Key of Aratron", a za to mora ići na drugi kat nakon što je isključio generator.

Marko pita je li u MGS-u moguće dobiti snajper prije nego Meryl bude ranjena. Pa, koliko ja znam - nije.

SKRATI PA VRATI

Pita me Sven što znači skraćenica "RPG". Doista, mislim si ja, pa mi to u tekstovima slobodno koristimo, a mnogi koji ne znaju tako dobro engleski vjerojatno ne znaju o čemu je riječ. Dakle, to je skraćenica od poznatog izraza *Role Playing Game*, što u prijevodu znači *igra igranja uloga* - tj. igra u kojoj na sebe preuzimate ulogu nekog od likova. Prijevod baš i ne prenosi u cijelosti značenje te skraćenice i izraza jer se RPG obično upotrebljava za opis igara u kojima igrač svoj lika razvija kroz igru te kontrolira kako emocionalno reagira na okolinu. Tako se Final Fantasy 8 može nazvati RPG-om jer se u njemu mnogo više stapate s likom (igrate njegovu "ulogu"), nego u Duke Nuke'mu koji, primjerice, nije RPG.
Još jedna zanimljiva skraćenica je FRP - od *Fantasy Role Playing* (ili *igranje fantazijskih uloga*) koja se upotrebljava za igre u kojima su i likovi i njihovo okružje fantastični te njima sličnih nećete naći u stvarnom svijetu. Većina RPG-a je ujedno i FRP jer su vrlo rijetke igre u kojima možete preuzeti ulogu stvarnog lika u stvarnom svijetu (jedini primjer koji mi pada na pamet je X-Files, a pitanje je koliko je taj svijet stvaran). Simulacija čovjeka koji ide u dućan, u školu ili na posao vjerojatno se nikome ne bi svidjela.



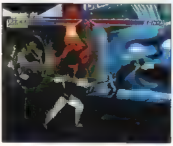
Svi pitate hoće li doći do ukidanja ove rubrike kad počne izlaziti časopis T'N'T. E, pa svima na znanje - ova rubrika NEĆE biti ukinuta.

Dakle, kad izađeš iz sobe gdje si isključio generator (Door of Bethor), desno od tebe bi trebala biti Door of Phaleg. Prođi kroz njih i idi hodnikom nadesno držeći se desnog zida te prođi kroz druga vrata desno - to su ona s kojima imaš problema. Ta su vrata neka vrsta teleporta te će te prebaciti u hodnik, a ondje su četvrta vrata lijevo ona iza kojih se krije ključ koji tražiš. Ta "teleport - vrata" su zaključana s druge strane pa ih treba otključati dok još nisi isključio generator i moći ćeš do njih doći dizalom.

MORTAL KOMBAT 4

Aldi iz Mostara nam je poslao trik kako u ovoj dosta popularnoj igri dobiti lik Goru.

Igru prvo treba prijeći sa Shinnokom na ARCADE. Zatim otići na ARCADE i Shinnoku triput promijeniti odjelo, staviti na START, zatim pritisnuti triput ⊗ dok ne čujete "HA, HA, HA! Excellent!". Sada na HIDDEN stisnuti ⊗, triput gore, lijevo i brzo istodobno pritisnuti L1 i R1, te držati dok igra ne krene.



Isti trik poslao nam je i Darjan, no on nam je poslao i način na koji se može dobiti Noob Saibot
- prvo treba u VS MODEu upisati šifru 012 012, zatim treba ARCADE mode prijeći s Reikom, otići na izbor boraca i promijeniti Reikov kostim (označiti Reika i držeći START pritisnuti R1), zatim odaberite HIDDEN ikonu na donjem dijelu ekrana i pritisnite gore, gore, lijevo da biste označili Reika i onda držite R1+L1 dok se ne starta borba.

SPYRO THE DRAGON

Goran nam je otkrio način kako doći do trećeg zmaja na nivou Haunted Towers (svijet Dream Weaversa), koji smo zaboravili spomenuti u prohodu.
Kad dođete do dvorca u kojem se nalazi nizbrdica za SUPERCHARGE (u PSX-u opisan kao "snažno jurišanje"), treba se sjuriti niz nju i dok traje SUPERCHARGE prijeći sve teške zavoje, doći do prostorije s petorim vratima i ući kroz druga desno, skrenuti brzo lijevo i preskočiti na drugu dolinu, popeti se na nizbrdicu ravno ispred vas i poletjeti. Letjeti treba lijevo oko dvorca i sletjeti na drugu dolinu iza dvorca, gdje se nalaze preostali dijamanti i treći zmaj.
Hvala za ThriN Kill i pozdrave, a rješenje za Medievil ti je u ovom broju.
Kakva slučajnost, za isti nivo iste igre savjet nam je poslao i Ratko, zahvaljujem se i njemu. Ovo je ujedno i odgovor na Anđelkovo pitanje o 3. zmaju.
Anđelko - hvala na rješenju, ali ga zasad nećemo objaviti, pozdrav tebi i cijeloj sjemenišnoj ekipi.

BROKEN SWORD 2

Vedran, Goran i Mirko pitaju kako prijeći dio s brodom na dokovima u Engleskoj.
Kao prvo, snimite poziciju (vjerojatno jeste) jer je ovo opasan dio. Kad stražar

Rubrika "Mali oglasi" za koju pita Krešo nije zaživjela - jednostavno nije bilo dovoljno oglasa. Kad ih bude - možda.

CHEATS

FIGHTING FORCE

Vibor traži šifre za prvi nastavak ove igre, koji je po mom mišljenju i bolji od svog mlađeg brata.

Za uključivanje CHEAT moda na glavnom izborniku drži pritisnuto ← + ○ + L1 + L2 + R1 + R2.
Kad se na dnu ekrana pojave riječi "Cheat mode", idi u OPTIONS meni gdje te čeka izbor neranjivosti ili nivoa koji želiš igrati.
Za neograničene živote, pauziraj igru i pritisni → □ △ □ △ ⊗

Bero

[illegible]

2. nivo THWMSB
3. nivo CNSZDG
4. nivo ZVRKDM
5. nivo JYPPHD

Daljnji nivoi mogu se igrati samo na "HARD" težini:
6. nivo RGTRCS
7. nivo OFTLWN
8. nivo XJKNZT

Đuro Marković

Wipeout

Sljedeće šifre upišite kao ime:

JAZZNAZ	fantom vozilo
WIZZPIG	sva staze
AVINIT	sve ekipe
GEORDIE	neograničeni štit i energija
CANER_W	četiri trake za prototipove
BEBEDEE	izmjena plave turbostaze

Ove nam je šifre poslao Georgije kao dar za 10 rođendan PSX-a! Hvala!

WARGAMES

Ovo su šifre za posljednji nivo za obje mogućnosti - pomoću njih možete igrati i sve prijašnje nivoe. Poslao nam ih je netko tko se nije potpisao.

W.O.P.R
△ [illegible] △
○ [illegible] [illegible]
○ [illegible] [illegible]

NORAD
○ [illegible] [illegible]
⊗ [illegible] [illegible]
△ ○ ⊗

CHEATS

SPEED FREAKS

Za ovu me igru pomoć tražio moj dugogodišnji prijatelj Darko. Evo, ovo je sve što sam uspio naći:

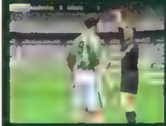
Vozi kao Cosworth - završi kao prvi sve staze u Easy turniru i pobijedi Coswortha u Millenium Parku.

Vozi kao Tetsuo - završi kao prvi sve staze u Medium turniru, pa pobijedi Tetsua u City One.

Vozi kao Beamer - završi kao prvi sve staze u Hard turniru.

Lagani turbo - pritisni ubrzanje i kočnicu istodobno - auto će stati, ali kad otpustiš kočnicu, automatski će se uključiti turbo.

FIFA '99



Potezi:

Lašenje - L1

Propuštanje lopte - R2 i L2

Dodavanje iz prve - dvaput ⊗

Volej, škarice - dvaput ◎

Bicikl - držati R1 i R2

Simuliranje - držati L1 i kad se protivnik približi, stisnuti L1

Varka petom - držati L2 i stisnuti R1

Dubinska lopta na stranu - držati L2 i R1 i stisnuti △

Klizetanje vratara - stisnuti R2 kad protivnik ima loptu

Napad na protivničkog igrača s tri igrača - držati L1 i R1 i stisnuti ◎

Driblanje - držati L2 ili R2 i stisnuti △◎◎⊗

Zoran pita: gdje naći knjige o Discworldu? Na hrvatskom ih je izdavao Bakal iz Zagreba, a ako znaš engleski, potraži ih na Amazon.com.

ne gleda, trčite do sljedećeg sanduka i popnite se na ljestve. Kad stražar prođe pokraj ljestava, brzo otvorite ormarić i ponovno se popnite. Stražar će prići kad vidi otvorena vrata, a vi zatvorite vrata ormarića i učvrstite ih krpom.
Pogledajte kroz rupu i vidjet ćete ubojstvo. Kad Karzac ode i vi utvrdite da je Oubier mrtav, u pokušaju da uzmete kamen će vas omesti Karzac koji će ući i pokušati vas udaviti. Ubodite ga nožem i bježite.

NEED FOR SPEED 4

Luka moljaka šifre i trikove za ovu igru, evo ih - iako mislim da smo ih već objavljivali. No, kako on nije jedini (isto su me tražili i Damir i Neven), udovoljit ću njihovim željama.
Šifre koje možete unijeti kao svoje ime: **Hotrod, Flash, Whirly, NFS_PD.**
Turbo - utrku pokrenite sa START i odmah držite ↑+△+◎ prije nego se pojavi ekran učitavanja, te držite sve dok se taj ekran ne makne - sada tijekom igre sa 3 uključujete turbo.
Pijana vožnja - utrku pokrenite sa START i odmah držite ↑+R1+L2 prije nego se pojavi ekran učitavanja, te držite sve dok se taj ekran ne makne - pogled na igru bit će kao da ste se napili.
Težak auto - utrku pokrenite sa START i odmah držite ←+◎+◎ prije nego se pojavi ekran učitavanja, te držite sve dok se taj ekran ne makne - auto će vam postati težak, što je vrlo korisno kad trebate nekog izgurati s ceste.
Trikovi:
Nemojte upisati ime i dobit ćete više vremena u vremenski ograničenim utrkama
Kad u ulozi policajca lovite protivnika, isključite sirenu s L1+↑ i uključite je tek kad mu se približite.

G&G kaže da mu/joj je kompjuterska momčad u NBA 2000 preslab protivnik čak i na najvećem nivou. Dragi/a G&G, ako si tako dobar/ra, tu ti ne mogu pomoći. Nađi ljudskog protivnika.

X-FILES

Domagoj iz Umaga ne zna kako u ovoj igri na kompjuteru pronaći broj telefona i autotablice Muldera i Scully.
To zapravo i ne moraš napraviti da bi nastavio igru jer ti taj zadatak zadaju samo da te nauče kako se snalaziti na kompjutoru. Inače, prohod kompletne igre objavili smo u prošlom broju.

HUGO

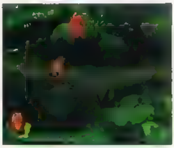
Damir nam šalje mali štos za prvi nastavak ove popularne igre - ali ne za TV verziju, nego za onu na Playstationu:
Treba odabrati ARCADE MODE i, kad se pokaže mapa, držati pritisnute tipke L1 i R2 oko desetak sekundi. Sada ćete moći igrati bilo koju igru.

SYPHON FILTER

Tomislav kaže da je u 15. misiji ove igre sve napravio u posljednjem skladištu a ipak je nije prešao.
Pa, rješenje smo imali dosta davno, ali u ovoj je misiji bilo najbitnije označiti sva tri nositelja virusa (dođeš do njega i pritisneš △), a nakon toga možeš otići. Da izađeš s nivoa (ako si označio sva tri nositelja), vrati se u tunele, razvali ogradu i idi desno pa kad izađeš, uđi u skladište.

TARZAN

Kaže Duje da ne može prijeći 8. nivo ove igre - kad je u ulozi Tarzanovog majmunskog prijatelja.
Evo zato šifri koje će ti pomoći:

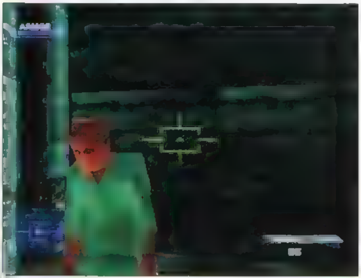


Prvo moraš uključiti CHEAT MODE - na glavnom izborniku pritisni ←←→→↑↓←→↑↑↓↓, zatim se pomakni dolje ispod "Load Game" opcije da dođeš to "Cheat" opcije i odaberi je pritiskom na ⊗.
U Cheat izborniku pritisni L1 R1 L1 R1 [illegible] za odabir nivoa i L1 R1 L2 R2 L1 R1 L2 R2 za neograničeni broj života.

G-POLICE

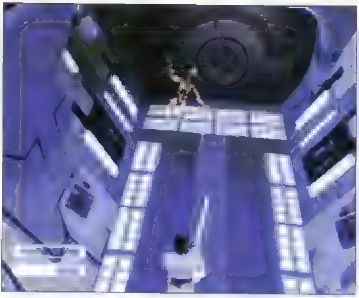
Daniel ne zna kako prijeći misiju 10 u ovoj borbenoj simulaciji koja je po mom mišljenju među najboljima na Playstationu.
Evo koliko ti mogu pomoći - slijedi putokaze do predsjednikove kuće u Nar dome i uskoro će se pojaviti neidentificirani bojni brod. Moraš ga

Ana želi znati kad će se PS2 moći kupiti u Hrvatskoj. Neki su uvoznici već najavili da će omogućiti kupnju japanskih konzola tijekom proljeća, a na europsku ćemo verziju pričekati do zime.



Kaže Marko da se priča da "sve prepisujemo iz Hackera". Baš me zanima kako kad oni uopće ne pišu o Playstationu?

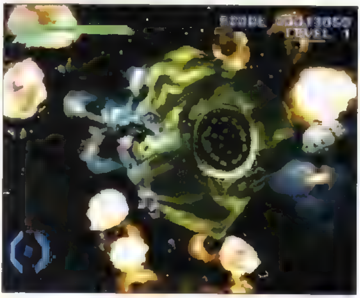
zaustaviti prije nego stigne do kuće, pa mu kreni ususret. Sruši barem dio patrolnih letjelica prije nego izravno napadneš mrcinu i naredi svojim wingmenima da također napadnu - tako će njegova vatrena moć biti raširena na više ciljeva. Preporučujem lebdenje (hover) i izmicanje gore-dolje, naprijed-natrag da te ne pogodi, te povremeni bijeg iza neke zgrade odakle možeš pucati navođene rakete. Pazi - nemaš previše vremena prije nego uništi predsjednikovu kuću, čime je misija propala.



STAR WARS EPISODE ONE: THE PHANTOM MENACE

Iako je igra uvrštena visoko na popisu traženih rješenja, na ovo sam pitanje odlučio odmah odgovoriti jer su čak tri čitatelja - zapravo, jedna čitateljICA i dva čitatelja - pitali isto (Maja, Kristijan i Bernard). Dakle, oni imaju problema na Coruscantu (9. nivo): kad u ulozi kapetana Panake, oslobode kraljicu, pokupe crvenu karticu i spuste se dizalom, ne mogu prijeći na drugu stranu do vrata.

Evo rješenja: okrenite se desno i povucite polugu, što će otkriti polugu u drugom uglu nakon što se vrata s druge strane rupe zatvore. Povucite tu polugu i prijeđite most kad se pomakne (neka kraljica svakako prijeđe s vama). Kad ga prijeđete, okrenite se lijevo i povucite polugu pokraj koje kraljica stane (most će se pomaknuti). Idite u suprotni kut i povucite polugu (pomaknut će se blokovi). Sada idite do sljedeće poluge (one koju ste povukli na samom početku) i ponovno je povucite - vrata će se otvoriti, iako to odavde ne možete vidjeti. Vratite se do druge poluge (NE PRELAZITE MOST) i ponovno je povucite da pomaknete blokove. I to je to.



OMEGA BOOST

Javila mi se Jadranka, koja ne zna kako uništiti Bossa u 6. zoni ove igre - riječ je o čudovištu u obliku zmije. Evo strategije koja bi trebala raditi: Čim se pojavi, nanišani ga raketama i pucaj. Kad otvori usta opet pucaj. Zatim pobjegni upotrebivši booster, okreni se i u ponovnom prolazu pokraj njega ponovno ga raspali raketama. Pobjegni još jednom i ponavljaj ovakve prolaze pucajući raketama dok od njega ne ostane samo glava. Opet se udalji od njega i izdaleka ga napucaj vulcan cannonom, pa ponovi proceduru proljetanja i pucanja, ali sada s vulcan canonnom umjesto raketa. Na ovaj način jedva da će te i oštetiti.

Osim onih na čija smo pitanja odgovorili na ovim stranicama, evo tko nam je sve još pisao (među njima su i svi oni koji su tražili pomoć za Medievil, nadam se da su sada zadovoljni):

Ana iz Zagreba - jesi li zadovoljna?; **Krešo** - jasno da sam Lari za originalnost dao 4 kad je to četvrti nastavak igre; **Luka** - Tony Hawks je trenutačno najbolja simulacija vožnje skateboarda koju možeš kupiti, a da dođe drugi dio, još ćeš se načekati; **White Boy** - šifre su bile objavljene, ali ne znam u kojim brojevima, pa će sigurno biti i ponovljene; zapravo smo jedini "purgerski" magazin za Playstation, jer su ostali uvozni; **Đuro** - pisma, nažalost, ne šaljemo, a za distribuciju izvan Hrvatske još uvijek nemamo zastupnike - nažalost, situacija je takva kakva je; **Nikola** - evo potpunog rješenja Medievila u ovom broju; **S.S. Mustafa** - hvala za šifre, mislimo ih objaviti kasnije, u sklopu većeg teksta posvećenog toj igri; **Kiki** - nadam se da ti je tekst u prošlom broju pomogao što se tiče FF8 problema, **Ilija** - čini se da je tvoj problem u tome što se nisi izvježbao u borbi, a savjete za to imali smo u četvrtom broju PSX-a; **Vanja** - PC Chip definitivno NIJE časopis za našu konzolu; **Kruno** - u Platinum izdanju prije ili poslije izađu sve poznatije igre, pa će i TR3 sigurno stići; **"Nepotpisani"** - pjesma je super iako ti je prva; **Dean** - ako u tvojoj trgovini nema te igre, možda je možeš naručiti poštom iz neke druge trgovine (pogledaj oglase po PSX-u); Krešo te pozdravlja, **Ines i Matija; Denis; Marjan, Franjo; Krešimir** - i mi smo "sretni što nas ima", a FF majice možeš dobiti samo u našoj nagradnoj igri; **Danijel** - hvala, tu smo šifru već objavili; **Perica, Krešo i Ivan** - a vi bi kopirali, je li?; **Goran, Gordan, Franjo, Denis i Alen** - kao i poster, naljepnice bi poskupile časopis, a slike su SUPER!; **Ivan** - hvala, ali šifri za TR mi je već dosta, **Jurica** - drago mi je što nas čitaš, nadam se da ćeš uskoro nabaviti i konzolu; **Ivan** - nastavci Ten Chua se nisu uspjeli probiti iz Japana, a kao sličnu igru možeš pogledati Ronin Blade (ili Soul of the Samurai, ovisno o verziji) ili Syphon Filter; **Saša** - neki brojevi su rasprodani, a ostali se mogu naručiti, rješenje Tomb Raidera 4 će "svaki čas", **Anita** - Tombi je ubačen u tablicu i po svemu sudeći, rješenje će uskoro biti objavljeno. **Ivana** - Sled Storm se sviđa i nama, i to jako; **Goran** - na pitanje o Driveru odgovorili smo mnogo puta - jednostavno igraj misije; **Željko** - hvala, ali savjete za MGS sada neko vrijeme nećemo objavljivati (ako ih zatrebamo, tvoje ćemo pismo izvući iz skladišta) - šifre za Crasha također; **N.P.** - prohod za SW je također ubačen u tablicu; **Viktor** - tvoji trikovi za NFDM8 su s radošću primljeni; **Matija Mile** - evo cijelog Medievila već u ovom broju; **Saša** - kao X-Files baš i ne, ali pokušaj Broken Sword, **Marko, Tin, Andrea** - hvala na šiframa, ali već smo ih objavili (FORZA!), **Damir** - u ovom broju ti je kompletno rješenje i šifre, **Antonio** - za Crasha je malo glasova, no nadaj se, **N.J.** - hvala za šifre, evo malo odgovora za tebe, a više drugi put, **Rudi** - rješenje i šifre za MoH su ti tu, **Ivica** - nismo se uvrijedili, ali PSX broj 1 je rasprodan - nemamo nijedan primjerak u uredništvu, **Vanja** - hvala za šifre, ali one koje su za Action Replay nećemo objavljivati jer ga ima premalo naših čitatelja, **Miro, Dalibor, nepoznat netko** - rješenje za X-Files smo imali nedavno, **Jason** - hvala za pozdrave, a tvoje će nam pismo biti korisno pri pisanju o tajnama FF8, isto vrijedi i za "Čobana", **Mario** - Spyro ne leti nego samo nakratko "lebdi", **Nikola** - SW je na popisu, pa očekuj rješenje uskoro, **Slaven** - na rješenje ćeš malo pričekati, jer nije baš traženo, **Igor** - o pitanjima za pretplatu obavijestio sam urednika i trebao bi naći neke odgovore na prvim stranicama, **Mateo** - evo rješenja za tvoj problem već u ovom broju, **Petar i Marko** - hvala na slici i žvaki, od horora preporučam Clocktower, Silent Hill i Resident Evil, **Ivan** - hvala na šiframa, ali većina je već objavljena

Do čitanja
Bero

CHEATS

STAR WARS: REBEL ASSAULT II

X △ X O O O	Cordelia star
△ O X O O X	Mining tunels
△ O X O O △	Mine field
△ X X O □ □	Interceptor attack
△ △ X O O O	Mining facility
□ □ X O O X	Tie training
□ O X O □ △	Flight to Imdaar
□ X X O △ □	Asteroid field
□ △ X △ O	Speeder bikes
O O X O △ X	Aboard the terror
O O X O △ △	Sewer
O X X O X	Escaping the star destroyer
O △ X □ X O	Tie attack
X □ X O X X	Imdaar alpha

Sven

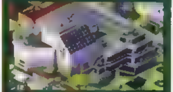
RED ALERT

Damir traži PRAVE šifre za ovu igru. Pa, prave su bile i one objavljene u 7. broju, ali vjerojatno za drugu verziju.
Možda će ti ove pomoći:
Za uključivanje CHEAT moda, pritisni Teams gumb tipkom o ili desnom tipkom miša. Nakon toga pritisni sljedeće ikone - također tipkom o ili desnom tipkom miša:

X □ □ O △ O	pobjeda
O X O △ O △	A-bomba
□ X O O X △	parabomb
□ O O X △ O	dodatnih $1000
△ O O □ □ X	chronoshift
□ △ O X △ O	otkrivanje mape
X O △ △ O X	pretvaranje rude u civile
□ O □ X O O	pretvaranje ruda i kristala u zlato

Bero

SIM CITY 2000



Idite na opciju BUDGET, stisnite i držite R1, pa stisnite X O △ O i onda pustite R1. Nakon toga stisnite i držite L1, pa pritisnite X O △ □, ponovite istu sekvencu držeći R2 i L2, i ako ste sve dobro napravili, usklik građana će potvrditi aktiviranje šifre.

Domagoj G. i Antun G.

Medal Of Honor

RJEŠENJE BROJA

Za ovu je igru pristigao prilično velik broj vaših pitanja unatoč tomu što su mnogi tvrdili kako im je ona dovoljno lagana. Zato donosimo kratki opis svih misija s osvrtom na bitnije pojedinosti.

PIŠE: Berislav Jozić

Mission 1: Rescue The G3 Officer

Mission 1 Level 1
FIND THE DOWNED PLANE

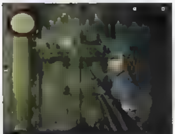
Ciljevi:
1. Recover LogBook
2. Find Plane
3. Enter Town

Prvi je nivo ujedno i među najlakšima; samo slijedite put kroz šumu i ne ćete se izgubiti.
Stražari na koje nailazite su spori, imate ih vremena napucati i više puta prije nego vas nanišane, a u nekoliko slučajeva kada se pojavljuju u skupinama, tu su veliki mitraljezi koje možete upotrijebiti protiv njih.
Treći cilj u misiji će se pojaviti tek kad riješite drugi - tj. kad pronađete avion - no ne će vam ga biti teško obaviti - vrata grada samo su niz cestu od mjesta na kojem nađete letjelicu.

Mission 1 Level 2
SEARCH THE TOWN

Ciljevi:
1. Destroy Radio Transmitter
2. Neutralize Gestapo Theat
3. Locate Maquis Hideout

Ovo je malo teža misija jer neki stražari imaju automatske puške koje vas ozljeđuju mnogo brže i zato ne smijete dopustiti da vas pogodite.
Pazite se i stražara na balkonima jer vam se može dogoditi da ih previdite dok ne počnu pucati. Prvi cilj - radiostanica - je u prvim vratima lijevo iz ulice u kojoj počinjete nivo.
Gestapo oficiri su raspršeni po cijelom gradu i ubijajte ih gdje god stignete, a treći cilj misije - skrovište pokreta otpora - nije teško za pronaći jer ne postoji više putova. Kad dođete do trga s tenkom (ne bojte se prazan je), znat ćete da ste na kraju nivoa - skrovište je u obližnjoj kući.



Oficiri su gotovo uvijek opasniji od ostalih vojnika na nivou brži, agilniji i boljeg oružja. Zato svoju pozornost uvijek prvo posvetite njima

Mission 1 Level 3
SEWER CHASE

Ciljevi:
1. Acquire G3 Attache Case
2. Locate Maquis Weapon Cache
3. Exit

Ovaj je nivo prepun neprijateljskih vojnika i njihovih pasa koji su prilično opasni jer trče brzo i padaju tek nakon drugog ili trećeg metka. Ipak, kad ste u dvojbi hoćete li prvo pucati na čovjeka ili psa - pucajte u čovjeka jer će vam njegovo oružje nanijeti više štete nego pseći zubi. Dobro slušajte - uvijek ćete čuti pse kako dolaze pa se pripremite na borbu.
Torba sa spisima je blizu početka. Od starta idite lijevo pa opet u sljedeći prolaz lijevo, gdje se nalazi tijelo pilota s torbom. Oružje je teže pronaći pa zato dobro gledajte rešetke na rupama i razbijte one koje izgledaju zahrđalo.

Mission 2: Destroy The Mighty Railgun Greta

Mission 2 Level 1
SNEAK INTO RAILSTATION

Ciljevi:
1. Switch Tracks
2. Obtain Ausweis Blau "ID Blue"
3. Obtain Ausweis Rot "ID Red"

Ovo je špijunska misija pa se pridržavajte sljedećih pravila:
- kad se približavate stražaru, neka vam pištolj ne bude u ruci
- kad ubijate, činite to ondje gdje vas nitko ne vidi (osim žrtve)
- kad ubijate, pucajte ravno u glavu kako žrtva ne bi vikom digla uzbunu
- uvijek pokažite dokumente svakom vojniku kraj kojeg prolazite, čak i ako vam on nije na putu

Prvo siđite stubama i idite lijevo. Idite putem dok ne dođete do sobe u kojoj stražar čuva kontrole za okretanje skretnice. Pokažite mu dokumente, stanite iza njega i pucajte. S poda pokupite plavu ID karticu, upotrijebite kontrole i vratite se natrag pa idite na drugu stranu. Da biste dobili sljedeću ID karticu, morate propuzati kroz mali hodnik i napucati čovjeka u uredu na drugoj strani. Izlaz iz nivoa je na obližnjim stubama.

Izravan pogodak u glavu zajamčeno ubija svakog vojnika u igri, pa je to i najbolja taktika borbe. Pazite ipak da ne pogodite kacigu

Mission 2 Level 2
FIND THE GIFT PACKAGE

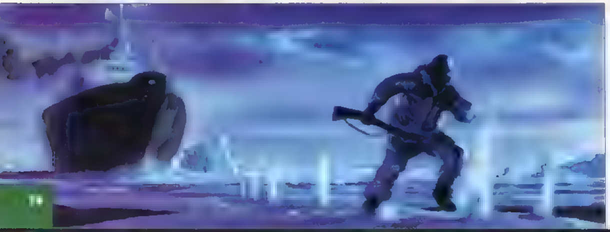
Ciljevi:
1. Steal Freight Manifest
2. Obtain Ausweis Rot "ID Red"
3. Find Gift Package
4. Disable Reserve Engine
5. Follow Rails To Rail Tunnel

Još jedna špijunska misija. Kutije koje se nalaze na zidu su zapravo alarmni uređaji i ako ih neki vojnik aktivira, na cijelom nivou se diže uzbuna, a svi vojnici postaju neprijateljski raspoloženi. Kako ćete na kraju nivoa ipak biti prisiljeni dići uzbunu, iskoristite svaku priliku da smanjite broj živih vojnika koji bi vam poslije mogli smetati. U slučaju da vas vojnici duže vrijeme ne vide, uzbuna prestaje, ali skrivanje u kutu nije baš neki užitak. Možete i pucati u alarmne uređaje da ih ušutkate, ali ćete tako potrošiti dosta streljiva.
Popis tereta - vaš prvi cilj - nalazi se na zidu odmah na početku nivoa - samo se popnite po kosini i pokupite ga.
Treći cilj - paket sa snajperom i eksplozivom - nalazi se desno od izlaza iz stanice, pa izađite van. Snajper je za sada preglasan iako je inače vrlo koristno oružje. U sobi malo prije nego izađete nalazi se stolić, čovjek kraj njega. To je oficir koji će shvatiti da su vaši papiri lažni pa ga morate ubiti, a na stoliću kraj njega nalazi se crvena ID kartica - vaš drugi cilj. Sad možete proći pored stražara pred vratima na samom početku nivoa. Idite do stražnjeg dijela vagona i stavite eksploziv u crveni kvadrat koji svijetli, a zatim brzo bježite jer vas eksplozija može oštetiti. Imajte spreman pištolj jer stražar dolazi; pucajući, ponovno se probijte van iz stanice i idite putem lijevo. Koristite snajper da sredite stražare ispred vas i uđite u tunel na kraju.

Mission 2 Level 3
RAIL CANYON

Ciljevi:
1. Procure Grenades
2. Destroy Fuel Containers
3. Exit Canyon to Railgun

Na ovom će vam nivou snajper biti od velike koristi jer njime možete 'skidati' neprijatelje dok vas još ne vide - imate



vremena dobro nanišaniti. Na ovom se nivou već pojavljuju i vojnici s mnogo boljim 'ok opom' pa je pucanje u glavu neophodna strategija i u borbi drugim oružjima a ne samo snajperom. Granate ćete naći tako da od starta idete do mosta pa zatim desno u odvojak na čijem kraju je rupa u koju padnite i upužite kroz uski prolaz u bunker. Tu su granate a i mitraljez koji možete upotrijebiti protiv vojnika vani - ova taktika zauzimanja bunkera biti će vam od koristi više puta tijekom igre. Kada naiđete na bačve s gorivom, pucajte u njih izdaleka da vas eksplozija ne ošteti. Kraj nivoa nije teško naći, no istražujte okolicu pa ćete naići na nekoliko stražnjih ulaza u bunkere koji vam omogućuju da iznenadite vojnike koji su vama postavljali zasjedu.

Mission 2 Level 4
MEETING GRETA

Ciljevi:
1. Destroy Railgun Greta

Greta je na kraju nivoa do kojeg se morate probiti kroz veliki broj stražara. Vagon na kojem se nalazi ima 4 mjesta na koje treba postaviti bombe. Kako ste počistili i sve stražare, kad krenete postavljati bombe stići će ih još nekoliko. Nakon eksplozije malo pričekajte završili ste misiju.

Mission 3: Scuttle Das Boot U8401

Mission 3 Level 1
ESCAPE THE WOLFRAM

Ciljevi:
1. Gain Access to the Promenade
2. Gain Access To Bridge
3. Find Wrench
4. Gain Access To Engineering
5. Jam Engine
6. Exit Ship Through Cargo Hold

Još jedan špijunski nivo. Kako se nalazite na brodu, teško da ćete imati mnogo prostora za manevriranje pa morate ubijati iz velike blizine - što znači brzo. Osim vojnika, uokolo su razasuti i oficiri koji će vas brzo prepoznati pa budite oprezni u šuljanju i pokušajte počistiti sve protivnike koje možete jer ćete prije ili poslije biti otkriveni. Da biste došli na 'Promenade' potreban vam je 'general pass' koji ćete naći u jednom od prolaza blizu početka nivoa. Propusnicu za most čuva stražar u jednoj od malih soba koje se otvaraju na hodnik koji vam je sada dostupan, no na mostu se nalazi oficir koji će vas sigurno prepoznati. Alarm na ovom nivou možete i sami isključiti, što je pametan potez ako ste na životu ostavili dosta stražara. Na mostu je propusnica za strojarnicu, a polugu koju ćete ondje trebati naći ćete u udubljenju u jednom od hodnika koji se odvaja od mosta.

Granate je najbolje koristiti za sređivanje veće grupe protivnika okupljene na malom prostoru

Prije nego upotrijebite polugu u motoru (bijeli svjet ucavi valjak u strojarnici) svakako počistite okolne stražare, a za izlaz iz nivoa se morate vratiti skroz do početka i velikih vrata s natpisom 'Fracht', te proći kroz njih - pazite, iza su još dva stražara koji vam ne žele dopustiti da pobjegnete bez borbe.

Mission 3 Level 2
THE ROOFTOPS OF DACHEMAG

Ciljevi:
1. Locate Smuggled Weapons
2. Secure Deployment Timetable
3. Blow up truck with demo charges
4. Find Hatchway To Production Facility

Prvi je cilj misije je pred vama čim počnete, dok je raspored koji također morate pokupiti ipak malo dalje - potražite kamion u blizini i zaobiđite ga u zgradu kraj njega. Kad pokupite raspored, vratite se do kamiona i postavite eksploziv na njegov motor pa se pripremite za tri stražara koji će vas napasti. U prolazu u blizini na zidu su ljestve kojima se treba popeti na krov pa s krova skočiti na sanduk preko puta s kojeg padnite na niži sanduk kako biste došli do još jednih ljestava. S ovog krova trebate proći kroz rupu u ogradi na sljedeći krov. Idite uz desnu stranu i sređujte stražare dok se po ljestvama ne popnete na krov koji bi vam trebao biti poznat - ne njegovoj drugoj strani ste već bili. Idite na lijevu stranu i spustite se dolje pa istražite okolicu dok ne nađete još jedne ljestve na zgradi. Jamačno ste primijetili veliku cijev iznad vagona. Cilj vam je doći do nje i preko nje se prebaciti na zgradu s čijeg krova možete u dva skoka doći do kraja nivoa - otvora na još jednom krovu zgrade.

Mission 3 Level 3
THE HUNTERS DEN

Ciljevi:
1. Find Engine Specs
2. Find Hull Blueprints
3. Destroy Sea Door Control
4. Locate and board U 4901

Po ovom nivou razasute su bačve s gorivom koje lako eksplodiraju pa pazite gdje gađate (osobito automatskim oružjem). Također pazite iza čega se skrivate, jer će protivnici znati iskoristiti priliku kad se skrijete iza eksplozivne bačve.
Specifikacije motora naći ćete u stolu s pokrovom dok ćete nacrte naći na drugom stolu u blizini. Kontrole za vrata koja vode u more također ćete vrlo lako naći - čuva ih vojnik i nalaze se na uzdignutom podiju. Sva tri ova cilja naći ćete šetajući se naokolo - jedina prepreka su vam vojnici dok sami ciljevi nisu skriveni.
Nakon svega još samo morate naći (pravu) podmornicu, popeti se na nju mostićem i ući u otvor na pramcu.

Mission 3 Level 4
DIVE

Ciljevi:
1. Radio Coordinates To HMS Belfast
2. Lock Fins To Dive Setting
3. Destroy Fin Controls
4. Blow Ballast To Surface Boat
5. Find Exit Hatch

U podmornici se ne možete izgubiti, ali se nemate gdje ni skriti od stražara pa stoga budite oprezni. Dobra taktika koju možete primijeniti ovdje, ali i na kasnijim nivoima je ubacivanje granate kroz rupu prije nego se sami spustite ljestvama.
Prvo ćete naići na radiosobu odakle javite svoje koordinate, a da je sve ide po redu; peraje ćete automatski zakočiti kad ubijete stražara, postavite odmah na to mjesto bombu (crveni kvadrat će vam označiti gdje), idite u sljedeću sobu i odmah kraj ulaza povucite polugu za otpuštanje balasta, te nastavite još malo hodnikom do izlaznog otvora.

Mission 4: The Attack on Impentrable Fort Schmerzen

Mission 4 Level 1
THE SIEGFRIED FOREST

Ciljevi:
1. Destroy Stuka Dive Bomber
2. Locate Crowbar
3. Open Hatch To Enter Fort
4. Find Entrance To Sublevel

U ovoj vas misiji očekuje nekoliko juriša na bunkere odakle pucaju po vama, snajperisti skriveni u granama drveća te vojnici koji vrlo precizno bacaju granate pa je preporučljiv veći oprez i dobro osmatranje situacije. Na početku čuvajte svoju automatsku pušku, jer će vam meci za nju trebati poslije. Kad se borite s bunkerima imate dvije opcije - jurnuti ravno na njih vrlo precizno pucajući iz automata da poskidate ljude unutra ili dopuzati

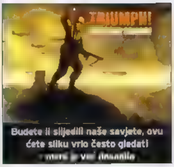
BUDITE NOSITELJ SPOMENICE!

Ako misiju završite sa satatusom EXCELLENT (tj. tri zvjezdice) možete zaraditi različite medalje, kao i neke specijalne bonuse u igri. Taj status dobivate ako na nivou ubijete najmanje 95% neprijatelja (čak i na špijunskim) i završite ga s najmanje 75% energije.

Evo popisa svih medalja koje možete dobiti u igri (ako ih sve dobijete, zaradit ćete specijalne karaktere za igru udvoje):

Misija 1: Distinguished Service Medal
Misija 2: Army Commendation Medal
Misija 3: American Campaign Medal
Misija 4: Legion Of Merit
Misija 5: Norweigan War Cross
Misija 6: Soldiers Medal
Misija 7: Victory Medal
Posebna medalja #1: Dreamworks Medal Of Valor
Posebna medalja #2: Medal Of Honor

Kad protivnik već puca na vas, ne gubite vrijeme nišanjenjem - gdje god ga pogodite, rana će ga na trenutak omesti, što je vama više nego dovoljno vremena da drugi hitac bude precizan



Budete li slijedili naše savjete, ovu ćete sliku vrlo često gledati [illegible]

pod zid i ubaciti unutra granatu (ovo ne radi uvijek ali je mnogo "zdravije"). U neke se bunkere možete i uvući podzemnim prolazom i mitraljezom počistiti protivnike spred, ali pazite se i oni su čuli za ubacivanje granata u bunker. Iako je teren sastavljen od mnoštva šumskih putova, zapravo se nije teško snaći - preporučujem istraživanje svakog odvojka jer ćete uvijek naći nešto korisno. Ako vam se ne da istraživati, najlakši način je slijediti znakove "UNWEG!"
Što se tiče izvršavnja ciljeva, ne brinite se ako nakon prvih par minuta ništa ne nađete - Stuka bombarder je dosta daleko, i kad ga nađete, najbolje je raznijeti ga obližnjim mitraljezom i uštedjeti svoje streljivo. Željeznu šipku (pajser) ćete naći prislonjenu na veliki bunker s dva mitraljeza, što znači da ćete potrošiti puno metaka prije nego dođete do nje (tu koristite automat). Ulaz u tunel do dvorca skriva se u zgradi u koju treba upuzati nakon još napucavanja s mitraljezima, pa ući unutra (dobiti ćete i četvrti cilj) - putujte kanalima do ljestava pomoću kojih možete izaći van. Tu vam je cilj srediti vojnike u zgradi u blizini, no oni također imaju mitraljez, što sve skupa čini malo težim. Nakon toga uđite u zgradu - možete se popeti po ljestvama i koristeći tri mitraljeza raspoređena unaokolo tamaniti vojnike koji stalno nadolaze, a vaš krajnji cilj zapravo je samo par koraka dalje od ovih ljestava - druge ljestve koje se spuštaju prema dolje.

Mission 4 level 2
OFFICERS QUARTERS

Ciljevi:
1. Send False SOS
2. Find Orders From Colonel Muller
3. Acquire Key To Lower Levels.
4. Find Gas Mask

Dosta dugačak nivo koji i nije pretjerano težak. Prvi cilj ćete izvršiti prilično brzo jer je radio svega nekoliko soba udaljen od početne pozicije. Da biste nastavili, prvo trebate raznijeti hrđavu rešetku u sobi malo dalje niz hodnik i propuzati kroz prolaz. Ovakvih rešetki će kroz nivo biti još pa gledajte oko sebe. Drugi cilj je knjiga na stolu u prilično udaljenoj sobi, jednoj od rijetkih u cijelom nivou koja zaista izgleda kao ured. Sada ćete dobiti još jedan cilj, pa nastavite dalje istraživati dok ne nađete sobu s ormarićem za presvlačenje (negdje iza hodnika u kojem morate raznijeti plavu bačvu koja vam priječi put) i tu sa stola pokupite plinsku masku. Ključ za izlaz iz ovog nivoa naći ćete kod vojnika koji se sada nalazi u zahodu iza ureda u kojem ste pokupili knjigu, a nakon što ga pokupite, vratite se do plavih vrata koja ste sigurno primijetili i prođite kroz njih. Pazite, došli su novi stražari koji će vam zagorčavati život, a i iza plavih vrata ih se skriva još nekoliko kao odbor za doček.

Mission 4 Level 3
MUSTARD GAS PRODUCTION

Ciljevi:
1. Activate Gas Valve one
2. Activate Gas Valve two
3. Exit Fort

Ovaj nivo je vrlo jednostavan ali ne i kratak. Dosta ćete se nahodati po hodnicima i ljestvama dok ne dođete do ventila koje trebate otvoriti, a stražari kao da znaju što vam je cilj pa vas napadaju na svakom koraku. Kad otvorite oba ventila, samo se još morate popeti van iz tvrđave i preskočiti preko ograde u crveni hodnik.

Mission 5: Sabatoge the Rjukan Hydro Plant

Mission 5 level 1
THE ROARING PENSTOCKS

Ciljevi:
1. Stop Water Flow In Center Pipe
2. Destroy All Power Relays
3. Shut Down Main Power Grid
4. Enter Hydro Plant

Prvi cilj ovog nivoa čeka vas odmah na početku. Samo hodajte ispod velike cijevi i na kraju ćete naći kotač koji treba okrenuti. Sljedeći kotač je u blizini - na lijevom zidu malog hodnika u koji dolazite ako zaobiđete stup.
Da dođete do sljedećeg cilja, morat ćete se malo prošetati i proći kroz jednu hrđavu rešetku na zidu iza par kutija (poznato, zar ne). Upužite u prolaz i u sobi ćete primijetiti crvene kvadrate u koje morate postaviti eksploziv. Ovo su prva dva od šest releja koje morate uništiti na ovaj način. Do sljedećih releja opet ćete se nahodati i napuzati, a ako ste ih nalazili po redu, desno od posljednjeg na koji naiđete naći ćete i prekidač s crvenom munjom koji pritisnite čime ste ispunili i treći cilj misije. Sada se još samo treba popeti ljestvama (par soba dalje) u sljedeći nivo.

Mission 5 Level 2
GENERATORS OF DESTRUCTION

Ciljevi:
1. Disable All Generators
2. Shut Down Flow To Heating Tanks
3. Destroy All Research Files
4. Locate D2O Output Report
5. Locate Elevator

Ovdje ćete početi češće susretat znanstvenike koji dižu ruke u znak predaje. Ne osvrćite se na to, nego ih se gađanjem riješite što prije. Iako zvuči nehumano, to je jedino rješenje jer će oni vrlo brzo izvući oružje i zapucati na vas čim se okrenete.
Prvi cilj su tri generatora koja ćete lako naći blizu početne pozicije. Onesposobite ih i idite dalje. Za završavanje sljedećeg cilja morate okrenuti dva kotača i tako zatvoriti protok hladenja. Prvi kotač je između dviju peći u jednoj od većih soba, dok ćete, da dođete do drugog, morati razbijati zahrđale rešetke i puzati - kad dođete do sobe s pećima, znat ćete da ste ga našli. Zatim morate eksplozivom uništiti šest ormara sa spisima - nalaze se u manjim sobama koje izgledaju kao uredi, a u jednoj sličnoj sobi bit će i stol s kojeg uzmite D2O izvešta, čime ste ispunili pretposljednji cilj. Ako ste išli redom, kao posljednji ormar s dokumentima uništit ćete onaj u blizini dizala i kraja nivoa - čuvaju ga tri stražara, no to za vas ne predstavlja problem.

Mission 5 level 3
BETRAYAL IN THE TELEMARK

Ciljevi:
1. Open Emergency Release Valve
2. Divert Heavy Water Vats
3. Acquire Delivery Schedule
4. Locate Garage
5. Disable Truck

Drugi cil, zahtjeva da otvorite 4 ventila koja ćete prilično lako pronaći u blizini

Bazuka i nije pretjerano korisno oružje, ali ako je imaju oni – zašto ne bismo i mi?

tenkova. Prvi cilj riješit ćete kad već počnete rješavati i drugi - ventil za slučaj opasnosti nalazi se malo dublje u nivou. Kad okrenete sve ventile, nastavite dalje. Treći cilj je raspored koji ćete naći na zidu sobe koju čuvaju čak 4 stražara. Garažu koja je cilj 4 neće biti teško pronaći, a kamion u njoj raznesite postavljanjem bombe na motor. Kosina u blizini kamiona izlaz je iz ovog nivoa.

Mission 5 Level 4
HEAVY WATER

Ciljevi:
1. Disable Both Trucks
2. Disable Power Station
3. Sabotage Ferry

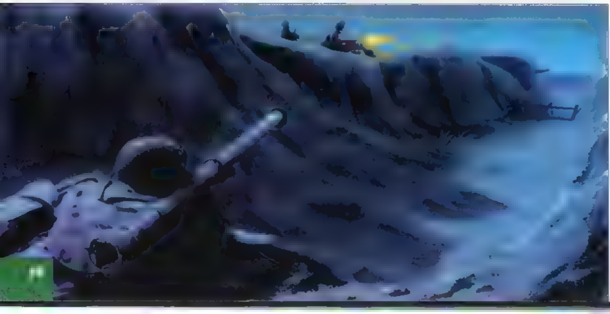
Prvi kamion je vrlo blizu vaše startne pozicije, pa se pobrinite za nj, dok je drugi malo dalje niz cestu kojom morate ići. Čuvajte se vojnika s bazukama koji od ove misije postaju sve češći. Najbolja strategija protiv njih je rafal bez nišanjenja - to će ih usporiti pa ih onda stignete napucati u glavu sljedećim rafalom. Kad ih ubijete, nemojte im se odmah približiti jer se zna dogoditi da im streljivo eksplodira i ozljedi vas (vjerojatno granata koja je bila u bazuki).
Drugi cilj uključuje postavljanje eksploziva na kutiju-transformator koju ćete naći u obližnjoj zgradi nakon obračuna s nekoliko vojnika na teškom mitraljezu. Sad još samo treba srediti brod na kraju nivoa postavljanjem eksploziva u poznati crveni kvadrat i nivo je gotov, a i misija s njim.

Mission 6: Capture The Secret German Treasure

Mission 6 Level 1
MOUNTAIN PASS

Ciljevi:
1. Destroy Generator Fuel
2. Locate Mine Entrance

Ovdje je situacija s bazukama još gora - gotovo su na svakom koraku. Ulaz u rudnik ne možete promašiti idite samo ravno cestom, ali uz put ima dosta vojnika pa možda ne bi bilo loše istražiti okolne prolaze koji vas mogu dovesti protivnicima iza leđa. Na nekoliko mjesta naići ćete na bačve s benzinom koje eksplodiraju kad prime pogodak pa pazite da im se ne približavate. Tankovi koje vi morate uništiti su prilično veliki i pomalo sliče osmatračkim tornjevima. Svaki ima karakteristični crveni kvadratić koji označava gdje trebate postaviti eksploziv pa tako i postupite. Nakon toga samo nastavite putem i možda dođete do izlaza



Mission 6 Level 2
MERKERS UPPER MINE

Ciljevi:
1. Eliminate 8 SS. Demo Squad Members
2. Recover Dahood Script
3. Acquire Elevator Key
4. Locate Elevator

Članove ekipe za miniranje prepoznat ćete po tome što čuče i postavljaju eksploziv (logično), a obučeni su u nekakvu smeđe-sivu odoru. Brzo ih sredite jer vole i zapucati. Obično su skriveni iza transformatora ili slične opreme pa ih možete previdjeti ako ne pročešljate svaku sobu - budite temeljiti.
Kad uništite pola od zadanog broja (napisat će vam se poruka na ekranu), trebali bi biti u blizini vagona s ugljenom između kojih se nalazi Dahoo manuskript koji tražite kao drugi cilj ove misije.
Nastavite dalje ubijajući minere kada ih pronađete, usput pronađite i ključ od dizala - nalazi se na malom drvenom stoliću jedne od soba sa sanducima. Ako još niste pobili svih 8 vojnika iz prvog cilja, učinite to pa otiđite do izlaza (crveno osvjetljena prostorija u blizini velikog stalaktita).

Mission 6 Level 3
TREASURE CAVERNS

Ciljevi:
1. Locate The Curator Inventory
2. Locate and Disarm All Bombs

Tijekom cijele misije ćete zapravo rješavati drugi cilj - pronalaziti bombe i isključivati ih. Ukupno ih ima 12 i potrajat će dok ih pronađete jer su obično skrivene iza nekih predmeta - kao što su u prošloj misiji bili momci koji su ih postavljali. Prvi cilj, popis predmeta, naći ćete u maloj sobi prepunoj slika s dvojicom stražara koji ih čuvaju, prilično blizu ulaza u nivo.
Na sve strane su stražari s bazukama, koji su postavljeni tako da svaku vašu nepažnju kažnjavaju ponovnim igranjem nivoa. Zato zaboravite veselu jurnjavu i klanje na koje ste možda navikli u prošlim misijama - oboružajte se strpljivošću dok sustavno pretražujete i čistite ovaj nivo. Kraj nivoa je crveno osvjetljena soba, a ako ste bombe pronalazili redom, posljednju ćete pronaći ispred izlaza.

Mission 7: Escape To The V2 Rocket Plant

Mission 7 Level 1
BUZZ BOMB ASSEMBLY

Ciljevi:
1. Find V1 Target List
2. Destroy V1 Launch Control System
3. Open Blast Doors
4. Locate Emergency Hatch

Ovdje ćete na više mjesta naići na stražare uz kutije pa se možete time poslužiti - eksplozija kutije pomest će i vaše neprijatlje.
Prvi cilj - popis meta - naći ćete u sobi čija vrata nisu zaključana ali ih morate otvoriti, a onda jednako tako morate otvoriti stol (ima zaobljen, poklopac) da dođete do popisa. Dalje slijedite glavni hodnik i doći ćete do znanstvenika koji stoji uz kotač koji trebate okrenuti da obavite treći cilj ove misije. Ni drugi cilj nije zaboravljen - spustite se obližnjim ljestvama i pred vama će biti kontrolna ploča na koju treba postaviti eksplozive što će ubiti znantvenika kojeg možete vidjeti kroz prozor.
Vaš krajnji cilj je pronaći izlaz za nuždu. Dovoljno će biti da pronađete ma i vagon na koji morate skočiti popevši se na obližnje sanduke, pa uđete u crveno osvijetljeni dio prostorije.

Mission 7 Level 2
VENGEANCE PRODUCTION

Ciljevi:
1. Find Scientist Roster
2. Acquire V2 Schematics
3. Gain Access To Guidance Lab
4. Sabotage Gyro Guidance System
5. Find Launch Area

Na početku prvo idite lijevo do stražnjeg zida i razbijte rešetku da dođete do streljiva, a zatim se vratite natrag - stvarno započnite misiju.
Svoj prvi cilj - popis znanstvenika - naći ćete u sobi s dva znanstvenika nešto streljiva na stolu. Znanstvenike ubijte, streljivo pokupite, a nemojte zaboraviti ni popis. I za drugi i treći cilj morat ćete ubijati znanstvnike koji ih čuvaju, a kad ubijete znanstvenika i obavite treći cilj, u istoj sobi vidjet ćete i kutiju koja predstavlja cilj broj 4. Posljednji cilj se svodi na pronalaženje izlaza, jer je lansirni prostor kraj njega. U ovoj misiji i nije toliki problem snaći se koliki je problem ostati živ zbog hrpe protivnika. Ipak, to što je ovo zadnja misija znači nešto.

Mission 7 Level 3
GOTTERDAMMERUNG

Ciljevi:
1. Launch Sabotaged V2.

Ovaj nivo je jedan od najtežih zbog velikog broja neprijatelja od kojih mnogi imaju bazuke. Čak ni koristeći veliki mitraljez, nećete si puno pomoći pa je izbjegavanje frontalnog sukoba, koliko god to možete, najbolje rješenje.
Vaš put je iza vagona, pa na plavi vagon, zatim kroz kutije (koje treba raznijeti), pa niz stube do rakete. Znanstvenika ne ubijajte (ni ne možete), nego idite dolje i lijevo pa kroz rupu. Tu je kraj - lansiranje počinje a vi samo čekajte da odbrojavanje završi i započne animacija.

ŠIFRE, ŠIFRICE...

Kad upišete šifru u Enigma Machine (koja zasvjetluca zeleno kad je šifra točna), dobivene cheatove možete isključiti pomoću "Secrets" izbornika (mali bijeli papir). Važno je spomenuti da šifre vrijede samo za nivoe koje ste već pokušali igrati - svejedno jeste li ih završili.

Evo popisa svih šifri koje su nama poznate, s tim da ne isključujemo mogućnost da postoji još koja:

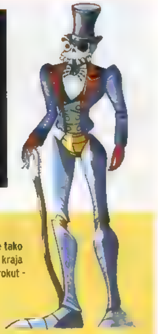
MOSTMEDALS	Audie Murphy mode
BADCOPSHOW	neograničeni meci
ICOSIDODEC	brže pucanje
GOBLUE	meci se odbijaju
TRACERON	"žičana" grafika
SPRECHEN	svi likovi govore engleski
CAPTAINDYE	energija vam se ne puni na početku misije, ali zato završavanje igre na ovaj način donosi posebne likove za multiplayer igru
FINESTHOUR	lik Winston Churchill u multiplyer igranju
PAYBACK	lik William Shakespeare u multiplyer igranju
ROCKETMAN	Werner von Braun u multiplyer igranju
HOODUP	lik Wolfgang u multiplyer igranju
BEACHBALL	lik Noah u multiplyer igranju
HERRZOMBIE	lik Otto u multiplyer igranju
BIGFATMAN	lik Colonel u multiplyer igranju
SSPIELBERG	lik Velociraptor u multiplyer igranju
WOOFWOOF	lik Bismark The Dog u multiplyer igranju
INVASION	nova opcija na "Gallery" ekranu
BIGGRETA	nova opcija na "Gallery" ekranu
DASBOOT	nova opcija na "Gallery" ekranu
STUKA	nova opcija na "Gallery" ekranu
KOMET	nova opcija na "Gallery" ekranu
TWOSIXTWO	nova opcija na "Gallery" ekranu
VICTORYDAY	nova opcija na "Gallery" ekranu
COOLCHICK	slika Lynn Henson glavne dizajnerice ove igre
AJRULES	slika Adriana Jonesa - tehničkog dizajnera Development team pictures
DWIMOHTEAM	otključavanje Secret Team Gallery

JIMMY, GUNTHER, MANON, ROBBIE, ULF, HELMUT, HEINRICH - šifre koje imaju nepoznati učinak na igru. Ako shvatite na što se odnose - javite nam.

ŠIFRE ZA MISIJE

Misija	Ime	Šifra
1	Rescue The G3 Officer	RETTUNG
2	Destroy The Mighty Railgun Greta	ZERSTOREN
3	Scuttle Das Boot U-4901	BOOTSINKT
4	Attack Impenetrable Fort Schmerzen	SENFGAS
5	Sabotage the Rjukan Hydro Plant	SCHWERES
6	Capture the Secret German Treasure	SICHERUNG
7	Escape The V2 Rocket Plant	GESAMTHEIT

Medievil



Evo konačno i kompletno rješenje - JER STE VI TO TRAŽILI. Donosimo kratak opis svih nivoa i zagonetaka, lokacije predmeta i ostale sitnice koje su toliko mnogo mučile igrače da je svako treće pismo što smo ga dobili sadržavalo i po neko pitanje za Medievil

PIŠE Berislav Jozić

Prije nego krenemo u rješavanje, nekoliko kratkih napomena:

- kretati se, pretpostavljam, znate, kao i razliku između skoka iz trka i skoka iz hoda (tr̄čite tako da dvaput brzo stisnete strelicu u određenom smjeru ili tako da analogni stick gurnete do kraja na određenu stranu). Poseban pokret je Daring Dash, a izvodi se tako da u trku stisnete trokut - moći ćete razbijati neke zidove, a dobit ćete i dodatnu brzinu
- spominjem li tipke koje treba upotrijebiti, mislim na osnovni raspored
- po mapi se možete kretati samo između lokacija povezanih zelenim strelicama. Kad se pokraj neke lokacije pojavi zelena kvačica, to znači da ste na njoj pokupili sve važne predmete, a kalež - naravno - znači da ste pokupili kalež
- nivoe možete rješavati različitim redoslijedom - ovdje su navedeni onako kako sam ih ja prelazio
- kod dalekometnih oružja, zeleno lebdeće svjetlo označava gdje trenutačno gađate - ako se nije pomaklo na neprijatelja kojeg želite pogoditi, malo se pomaknite prije nego pucate (bacate noževe, sjekiru i sl.) da ne biste trošili oružje uzalud.
- LIFE BOTTLE je jedan od najvažnijih predmeta jer vam omogućuje da povećate svoju osnovnu količinu energije - sakupljajte ih kad god možete
- kaleži su također važni predmeti, možete ih dobiti gotovo na svakom nivou, osim prvog i posljednjeg - ukupno 20 komada. Kalež se puni ubijanjem neprijatelja, a kad ga napunite 100 % , moći ćete ga pokupiti i automatski biti prebačeni u Hall of Heroes po završetku nivoa (iznimka je nivo Ant Caves, gdje se do kaleža dolazi drugačije)
- Hall of Heroes sadrži statue heroja koje će vas darovati ako im ponudite kaleže. Kad god dođete ondje, primijetit ćete da jedna ili više statua svijetli - stanite ispred njih , saslušajte kakav vam dar nude. Možete odbiti dar prve statue i poslušati što nude ostale, ali UVIJEK morate nešto uzeti jer se darovi tek onda mijenjaju. Ne uzmete li nijedan dar, kalež koji ste potrošili na dolazak u Hall of Heroes je uzalud potrošen
- opisi prvih nivoa bit će detaljniji da bi se i početnici navikli na igru, poslije ću pozornost posvetiti samo težim dijelovima, a snalaženje po nivou i ubijanje protivnika prepustiti vama

DAN'S CRYPT

Ovdje uistinu nemate što raditi, pročitajte samo obližnje knjige, pokupite STAR RUNE za otvaranje vrata, nešto noževa i mač (kad ga pokupite, pogledajte zid pokraj vas i zapamtite kvadrat drugačije obojan - poslije će vam trebati). Tu je i jedna LIFE BOTTLE koju nemojte propustiti, nešto novca i to je to.

Bitke na uskim prostorima su prilično česte, tada uvijek imajte na umu da je bolje izgubiti malo energije od protivnikova udarca nego se izmaknuti predaleko i izgubiti život

THE GRAVEYARD

Prošećite naokolo pokupivši BAG OF COINS i pročitajte knjigu, pa produžite dalje putem. Došavši do raskršća, idite desnim putem do EARTH RUNE, pa zatim do druge knjige pokraj fontane koja puni vašu energiju. Upotrijebite EARTH RUNE da otvorite odgovarajuća vrata i s brda pokupite CHAOS RUNE kojom ćete također otvoriti odgovarajuća vrata. Iza njih je i treća knjiga. Kod raskršća sa statuom anđela, statuu treba okrenuti tako da joj lice gleda prema vratima kroz koja želite proći - okrećete je udarcima svog oružja. Iza lijevih vrata je novac i LIFE BOTTLE. Nastavite dalje, ubijte još nekoliko neprijatelja (ako ste ubili sve dosadašnje, a nadam se da jeste) trebali biste dobiti poruku da je kalež pun. Nalazi se iza drugih vrata kod raskršća s anđelom (morate se vratiti do tog mjesta). U blizini je i trgovac s kojim možete popričati, pa idite desno, penjite se skokovima pa zatim se putom vratite do raskršća i anđelom otvorite vrata koja će vam omogućiti da pokupite kalež i pročitate još jednu knjigu. Vratite se putom kojim ste došli i pročitajte još jednu knjigu koju ćete pronaći (ako već niste - to bi trebala biti ukupno peta na ovom nivou) pa se vratite do mjesta gdje ste se borili kad ste dobili poruku da je kalež pun. Idite jedinim putom kojim dosad niste išli. Kad dođete do rijeke, oprezno prijeđite preko mosta jer padom u vodu umirete, a prije nego izađete kroz izlaz, porazgovarajte s kipom desno od vrata.

CEMETERY HILL

Pazite se lave i počnite se penjati uzbrdo izbjegavajući kamenje skokovima i skrivanjem u udubljenja (pazite, neko kamenje pada i niz udubljenja). Štit vas također može zaštititi od kamenja, a usput ćete, ako ste ozlijeđeni, naći i nešto energije. Moj savjet je jurnuti prema gore skačući i izbjegavajući kamenje jer ćete tako primiti najmanje štete.
Kad dođete do vrha, priđite statuama i one će eksplodirati. Nemojte odmah izaći iz nivoa, nego siđite dolje i padnite u lijevi dio (kod sanduka). Pretražite ovaj ograđeni prostor i pokupite batinu. Njome možete razbijati određene predmete, a možete je i zapaliti te njome paliti predmete i neprijatelje. Postotak pokraj batine označava koliko je upotrebljiva, a smanjuje se njenom uporabom - stoga je čuvajte za trenutke kad vam uistinu zatreba. Ovo je jedan od takvih trenutaka - razbijete tri kamena koji vam priječe izlaz iz ovog prostora. Oboružani batinom, idite lijevo od lave kroz prolaz (ne hodajte kroz vatru) razbijte kamen koji vam priječi ulaz kroz vrata. Uđite unutra, u prvoj sobi razgovarajte sa statuom, a u drugoj ormar u desnom gornjem dijelu udarite batinom da otkrijete tajnu sobu. Ondje zapalite batinu na vatri, izađite, popnite se stubama pa batinom zapalite vatru u sredini sobe s ćelijama. Sad će vas napasti hrpa neprijatelja, što i nije tako loše jer su ćelije pune korisnih predmeta među kojima su kalež i WITCH TALISMAN koji svakako pokupite

U igru krećete samo s mačem i minimalnom količinom energije, no nemojte dopustiti da vas to obeshrabri - vrlo ćete brzo povećati svoju zbirku oružja

Ovdje ste sada sve obavili (ako ste pokupili kalež), možete se ponovno uspeti na brdo i izaći s ovog nivoa.

DAN'S CRYPT: REPLAY

Ponovno u svojoj kripti. Pokupite nešto novca, pokupite STAR RUNE i batinom udarite po kvadratu na zidu (već sam ga spomenuo) da biste došli do još malo nagradnih predmeta.

THE HILLTOP MAUSOLEUM

Pročitajte knjigu i upotrijebite batinu da razbijete kovčege koji se nisu sami otvorili. U nekima su nagradni predmeti, a put dalje je kroz gornji desni kovčeg. Pročitajte još jednu knjigu i pazite se Impova koji vam kradu oružje. Plavo i zeleno staklo možete razbiti batinom. Kad hodnikom stignete do EARTH RUNE, pazite - čim je uzmete, pod će se početi urušavati, pa se brzo vratite putom kojim ste došli. Kad imate EARTH RUNE, razbijte ljubičasto staklo i upotrijebite je za otvoranje vrata na kraju tog hodnika. Nastavite ovuda i usput pročitajte još jednu knjigu, na kraju pokupite MOON RUNE i CHAOS RUNE. Tu je i trgovac te još jedna knjiga. Vratite se na početak i vidjet ćete da iz jedne rupe sada sja svjetlo. Uskočite unutra, razbijte crveno staklo, idite hodnikom i na kraju upotrijebite MOON RUNE. Nastavite dalje i pokupite SHEET OF MUSIC, što će ponovno pokrenuti urušavanje poda. Sada se vratite do mjesta gdje ste našli treću knjigu, popnite se stubama, idite desno te orguljašu dajte SHEET OF MUSIC. Otvorit će vam se prolaz do kaleža i novca, a nakon toga idite do dna sobe i upotrijebite CHAOS RUNE. U sljedećoj sobi odgurajte postolje s vatrom do kraja staze na sredini sobe. Ako ste napravili sve što ste htjeli, u sobi desno od fontane slijedi borba sa Stained Glass Demonom. Koristite dalekometno oružje (samostrel ili noževe) i izmičite mu da ne skoči na vas. Od njegovih se šiljaka branite štitom (nadam se da ste ga pokupili) pucajte u nj, kad dođe nasred sobe otkrije srce - pročitajte uputu o korištenju dalekometnog oružja naići ćete i na probleme. Kad pobijedite demona, pokupite SKULL KEY.

Kad prikupite velik broj oružja, postaje problem snaći se i brzo izabrati ono pravo u žaru bitke

RETURN TO THE GRAVEYARD

Drugi ste put na ovom nivou, morate se vratiti do vrata koja prvi put niste mogli otvoriti. Trčite preko mosta koji će se urušiti, a zatim se okrenite i gledajte rijeku kojom plove kovčezi. Ako želite par nagradnih predmeta i prvu knjigu, skočite na kovčeg plutajući rijekom dok ne dođete do mjesta (skoro pred kraj) gdje možete skočiti na obalu i pronaći ih. U svakom slučaju, pronađite SKULL GATES (vel ka vrata koja ne možete promašiti - na putu prema statui anđela) te ih otključajte ključem koji ste pokupili. Prođite kroz vrata, primijetit ćete zgradu s oznakom "Undertakers". Ondje je još jedna knjiga. Kad je pročitate, idite dalje i popnite se na brdo po STAR RUNE. Upotrijebite je ondje gdje ste upravo našli knjigu i pokupite nešto nagradnih predmeta. Unutra je i kalež, ali vjerojatno još nije pun, pa samo zapamtite gdje ćete ga naći. Zato u toj sobi idite desno, u snop svjetla, pa skočite gore. Produžite desno i odaberite gornju stazu po sti jeni. Odgurajte kamen do kraja - neka padne u rupu, vratite se dolje i idite lijevo, gdje je trgovac i još jedan kamen koji treba odgurati na isti način.
Vratite se do sobe s kaležom te idite lijevo, gdje na isti način treba odgurati blokove u vodu. Izađite i dođite oko brda do mjesta odakle po kamenju možete skakati do fontane. Ne prolazite kroz vrata prije nego pokupite sve s te strane jer će se zatvoriti za vama.
Slijedi borba s čuvarima grobja, tj. dva vuka koji su djelomično nevidljivi, potpuno su vidljivi samo kad vas napadaju. U tom ih trenutku možete udariti. Taktiku odaberite sami, iako ja preporučujem dalekometno oružje. Nakon pobjede dobivate mogućnost uporabe Daring Dasha. Prije izlaza iz nivoa ne bi bilo loše porazgovarati sa statuom.

SCARECROW FIELDS

Na početku pročitajte knjigu iako ono što u njoj piše i nije baš najbolje - ako želite napuniti kalež, morat ćete ubijati strašila. Trčanje u krug oko njih dok ih udarate je najbolja taktika koju sam uspio složiti. U ovom nivou nikako ne hodajte kroz kukuruz. Kola koja vam prijeće put u blizini početka možete odgurati na stranu (guranje je jedna od važnih akcija u rješavanju različitih zagonetki u ovoj igri). Kad dođete do metalnog stroja, najbolji način borbe je što prije protrčati između njegovih nogu i dalekometnim oružjem se leđa gađati patuljka koji njime upravlja. Glavni stroj možete pogoditi i sprijeda, no kad ste iza, manja je mogućnost da vas ozljedi. Kad dođete do štale, udarite u kola koja ondje stoje da se pomaknu i oslobode ulaz u staju. Unutra gurnite balu uljevo tako da s nje možete skočiti na dva sanduka koji se nalaze jedan na drugome. Odavde skočite na platformu i povucite polugu da spustite Harvester. Uputite se prema izlazu iz nivoa, prođite kroz vjetrenjaču, nakon čega vas čeka nekoliko strojeva - u prvoj morate trčati iza kotača da vas ne zgnječi, u drugoj izbjegavati šiljke i drvene šipke, u trećoj ne smijete upasti u sredinu mlinca, u četvrtoj morate jako paziti kako skačete da vas šiljci ponad vas ne pogode, a u petoj morate skakati da vas pod koji se miče ne odgura. U petoj zamki nemojte izaći desno, nego na vrhu zamke pokupite HARVESTER PART.
Nakon toga, morate se ponovno vratiti kroz sve zamke do štale i upotrijebiti HARVESTER PART na Harvester. Krenut će, a vi ga slijedite putom koji vodi kroz kukuruz do kaleža.
Sad možete izaći iz nivoa, što znači ponovno proći kroz sve zamke.

ŠTO SE TRAŽI!

Ovdje su navedeni svi predmeti koji su od posebnog značaja u igri te naputak o tome što s njima učiniti i gdje ih naći. Nekim naprednijim igračima će već i ovaj okvir biti dovoljan da sami završe igru bez čitanja dugačkog rješenja.

PREDMET	LOKACIJA	UPOTREBA
Witch Talisman	Cemetery Hill	Priziva vješticu kod kotla
Sheet of Music	The Hilltom Mausoleum	Omogućuje kosturu da svira
Skull Key	The Hilltom Mausoleum	Otvara Skull Gates
Harvester Part	Scarecrow Fields	Popravlja Harvester
Dragon Gem (1)	The Pumpkin Serpent	Priziva zmaja
Landlord's Bust	The Sleeping Village	Rastopljen kreira Crucifix
Crucifix Cast	The Sleeping Village	Potreban za kreiranje Crucifixa
Crucifix	The Sleeping Village	Upotrebljava se u crkvi
Safe Key	The Sleeping Village	Otvara sef u gradonačelnikovoj kući
Shadow Artifact	The Sleeping Village	Za pronalaženje Shadow Demona
Dragon Gem (2)	Inside the Asylum	Priziva zmaja
Amber	The Ant Caves	Potreban vještici
Shadow Talisman	The Enchanted Earth	Potreban za završavanje nivoa
Soul Helmet	Pools of the Ancient Dead	Za sakupljanje izgubljenih duša
King Peregrin's Crown	The Haunted Ruins	Za prizivanje kralja Peregrina

PUMPKIN GORGE

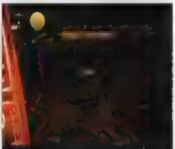
U ovom se nivou čuvajte eksplodirajućih bundeva (ne morate ih ubijati jer se ne broje kao duše koje pune kalež). U tunelu desno, na početku staze, naći ćete MOON RUNE otvorite li odgovarajuća vrata. Naći ćete se u sobi po čijem podu morate trčati u smjeru kazaljki na satu kako bi se podigla vrata i vi došli do CHAOS RUNE.
Pazite se kad skačete po gljivama jer možete pasti i izgubiti život, ali preko gljiva morate proći da nađete EARTH RUNE (uskočite u UŽI prolaz s posljednje gljive). Njome otvorite vrata koja priječe ulaz na cirkularnu uzlaznu stazu na čijem ćete vrhu naći STAR RUNE. U prostoru iza vrata koja se njome otvaraju napast će vas čudovište kojem uništite pipke - ne udarajte ga po "tijelu". Nakon borbe pokupite TIME RUNE. Sad ste vjerojatno nakupili dosta duša za kalež (ako niste, idite kroz vrata koja se otvaraju s TIME RUNE, tu je i izlaz, ali nemojte izići iz nivoa) pa se vratite u mali tunel na početku gdje ste našli MOON RUNE. Gledajući prema trgovcu, okrenite se desno i razbijte zid ondje gdje se vidi kvadrat druge boje. Tu ćete naći kalež pa možete mirno izaći iz nivoa.

THE PUMPKIN SERPENT

Vrlo brzo ćete, hodajući stazom, naići na POD SACK. Riječ je o vreći sjemenki iz koje viri debeli korijen koji pulsira - tu morate udariti da ga uništite. Na ovom nivou morate uništiti osam POD SACKova.
Kod kotla upotrijebite WITCH TALISMAN da prizovete vješticu. U blizini je knjiga pokraj koje ćete vidjeti da korijenje raste iz okruglog drvenog objekta - zasad samo zapamtite ovo mjesto i idite dalje. Kad vidite PUMPKIN KINGA, ne napadajte ga; prvo uništite sve POD SACKove i on će se probuditi. Sad se borite s njime, i to najbolje dalekometnim oružjem. Usput pobijte dovoljno ostalih neprijatelja da napunite kalež pa se vratite do vještice od koje ćete dobiti DRAGON GEM. Ako ste napunili kalež uskočite u drveni okrugli objekt iz kojeg raste korijenje i idite tunelom do kaleža. Nastavite do kraja tunela pa idite do izlaza iz nivoa.

THE SLEEPING VILLAGE

Ovo je vrlo veliki nivo s otežavajućom okolnošću - kalež vam je na početku već dopola pun, a ako ubijate "zabludjele" seljane, kalež će vam se prazniti pa to izbjegavajte. Seljani su djeca, ljudi sa sjekirama i žene s loncima. Vojnike ubijajte.
Kao prvo, morate pokupiti MOON RUNE (u jednoj od kuća), zatim idite do vode pa se po stubama spustite do kraja i pritisnite prekidač. Vraćajte se putem kojim ste došli, na lijevoj ćete strani vidjeti trgovca, a sljedeći vam je cilj kuća malo dalje niz ulicu i desno. Jednu od bačvi odgurajte na kvadrat koji strši iz poda u drugom dijelu sobe sidite niza stube. Idite desno i popnite se uza stube u "Trolls Head", gdje razbijte bačve koje vam priječe ulaz u kavez i pokupite EARTH RUNE. Siđite ponovno dolje, upotrijebite EARTH RUNE i pritisnite prekidač te se vratite gore i pokupite LANDLORD'S BUST.
Kad izađete na ulicu su stigli i pravi neprijatelji pa ih ubijajte do mile volje. Idite do fontane i pokupite CHAOS RUNE. Odmah u blizini je i knjižnica u koju sada možete ući i pročitati sve knjige. Na jednom mjestu možete razbiti



Ako vam se i ne sviđa dar koji vam kipovi u Hall of Heroes nude, uzmite ga - brzo ćete se vratiti s novim kaležem po nešto drugo

Ako na nekom nivou zaboravite posjetiti određeni dio te ne pokupite sve predmete, uvijek se možete poslije vratiti. Ako dođete s više energije i s boljim oružjem, imate i više šanse da uspijete u onome što niste iskoristili u prvom prelasku

policu i uđi u drugi dio knjižnice te ondje pokupite CRUCIFIX CAST. Sad pronađite kovačnicu (zgrada s potkovom nasuprot crkve), u njoj stavite CRUCIFIX CAST na ognjište a na nj LANDLORD'S BUST. Skačite po mjehu dolje-gore u ritmu da bi se zapalila vatra i rastalila bista, dobit ćete CRUCIFIX koji upotrijebite iza oltara u crkvi. Dobit ćete SAFE KEY. Idite do jezera pa zatim lijevo kroz vrata koja su se otvorila. Skočite na blokove koji stoje jedan na drugome, a onda na malu građevinu. Cilj vam je skočiti na krov kuće i uskočiti u dimnjak. Unutra pritisnite prekidač upotrijebite SAFE KEY na plavo-zlatni sef da dobijete SHADOW ARTEFACT, pa izađite iz kuće kroz vrata. Odavde idite desno i kroz rupu u zidu - ovdje je kalež, ali vjerojatno još nemate dosta duša da ga pokupite, pa se vratite u selo i prođite kroz velika vrata gdje ćete se boriti s vojnicima. Nakon borbe moći ćete pokupiti kalež pa to i učinite prije nego izađete iz nivoa.

THE ASYLUM GROUNDS

U ovom labirintu morate riješiti četiri zagonetke koje će vam zadati Jack of the Green i to redom.

1. Treba pronaći i udariti sve zelene zvijezde razasute po nivou.
2. Pronaći ploče s reljefom lica. Kad ih udarite, izraz lica se okreće, ali nikad ne želi ostati na sretnom izrazu usmjerenom prema klaunu. Zato ih sve dovedite do toga da im treba po jedan udarac do sretnog lica i onda ih brzo udarajte ovim redoslijedom: gornju desnu, donju lijevu, gornju lijevu, donju desnu i posljednju onu u centru.

Fontane zelenog pliña pune vam energiju, ali ni one nisu neiscrpne - svaka će vas napuniti za nekih 600 bodova (dvije bočice)

3. Potrebno je štakora koji će vas slijediti (naći ćete ga iza vrata koja otvarate sa CHAOS RUNE) dovesti do grma u obliku slona izbjegavajući mačke. Ako vam se mačka približi, morat ćete se vratiti po novog štakora.
4. Vratite se putem do slona i idite dalje novootvorenim putem do strukture na čijim su zidovima nekakvi simboli. Odgurajte izvore svjetla iz vanjske sobe do simbola, tako da svjetlo kroz njih dopire unutra. Kad odgurate sve tri vatre, uđite unutra i stanite na mjesto gdje se zrake svjetla susreću.

Kad riješite zagonetke, trebali biste moći pokupiti kalež koji se nalazi kod grma u obliku slona. Nastavite putom iza slona do šahovske ploče. Tu morate figure odgurati na mjesta označena odgovarajućom bojom na ploči da vam se otvori ulaz u sljedeći nivo. Kralj i kraljica se mogu micati u svim smjerovima, kula (žuto) se miče samo vodoravno i okomito, dok se lovac (zeleno) može micati samo dijagonalno.

INSIDE THE ASYLUM

Vrata sobe će se otvoriti tek kad pobijete sve protivnike, zato ih ne štedite. To se ponavlja kroz cijeli nivo pa budite spremni na stalnu borbu. Boreći se, prođite kroz nivo i nađite EARTH RUNE kojom oslobodite gradonačelnika iz ćelije. Kalež je odmah pokraj EARTH RUNE, a prije nego izađete iz nivoa nemojte zaboraviti pokupiti DRAGON GEM sa stola u ćeliji.

THE ANT CAVES

Unutar nivoa The Enchanted Earth

Da biste došli do mravljih tunela, prvo morate otići na The Enchanted Earth. Pazite - kalež i znak zelene kvačice koji se pojavljuju na mapi odnose se na The Enchanted Earth.

Na The Enchanted Earth pronađite kotao i knjigu i tu upotrijebite WITCH TALISMAN. Vještica će vas smanjiti i poslati u mravinjak u potragu za sedam komada jantara - ako ne uspijete a želite ponovno pokušati, morate izaći iz nivoa i ponovno ući u nj da bi vam ponovno ponudila da pokušate.

Unutar mravinjaka ne samo da morate naći jantar, nego i oslobodit vilenjake zarobljene iza barijera koje razbijajte batinom ili čekićem. Kad oslobodite prvog, vratite se do portala koji će vam on otvoriti. Špilja je dosta zamršena pa ne bi bilo loše nacrtati si mapu da znate koje ste sobe obišli. Na kraju mravinjaka borit ćete se s mravljom kraljicom. Izmičite se njenoj otrovnoj pljuvački i ubijajte mrave koje šalje na vas, a kad uzdigne prednji dio tijela, brzo je gađajte svojim dalekometnim oružjima.

Ako ste pronašli svih 7 komada jantara, dobit ćete od vještice novo oružje koje pretvara protivnike u pečene kokoši. Nakon toga ih možete pokupiti i napuniti si energiju. Ako ste pronašli i oslobodili sve vilenjake, dobit ćete kalež.

THE ENCHANTED EARTH

Prvo se morate po stubama popeti na veliki panj, pa dizalima do velikog drveta, a zatim skakati po platformama do vrha. Ondje morate odgurnuti tri jaja do ruba da dobijete EARTH RUNE. Kad vas ptica napadne, branite se štitom. Vratite se natrag i pronađite vrata koja otvarate s EARTH RUNE. Iza vode potreban vam je SHADOW ARTIFACT (ako ga već nemate, izađite kroz mala vrata desno i otiđite po nj).

Ako imate SHADOW ARTIFACT, upotrijebite ga da otvorite vrata i uđite. Unutra morate stati na simbole u podu u redoslijedu vatra (vatra), voda (valovi), zemlja (spirala), zrak (sliči na drvo). Ako to učinite krivim redoslijedom, vratit će se na početni položaj.

Sad uzmite SHADOW TALISMAN a kalež još ne možete jer nije pun. Da biste izašli odavde, morate stati na oko. Ubijajte Shadow Demone i upotrijebite SHADOW TALISMAN na mjestu s crvenim laserima. Kad pokupite STAR RUNE, počinje bitka s dva demona gdje preporučujem da koristite dalekometna oružja. Držite se sredine plaforme da ne padnete dolje, a kad se pod nagne, trčite u drugom smjeru. Kad ih pobijedite, skočite desno i nastavite dok ne dođete ondje odakle ste krenuli. Sad vjerojatno možete pokupiti kalež (ako ne, potražite još Shadow Demona po nivou), pa upotrijebite STAR RUNE da izađete iz nivoa.

POOLS OF THE ANCIENT DEAD

Na ovom nivou pazite kad preskačete vodu. Dobro odmjerite svaki skok i skačite iz trka jer ćete tako imate dalji doskok. Zombije u oklopu morate udarcima odgurati u močvaru jer je to jedini način da ih ubijete. Primijetite li da se broj zlatnih mostova smanjuje kako skupljate SOUL HELMETE, to je normalno - kad ih sakupite svih 8 neće ostati nijedan most.

Kad pokupite posljednji SOUL HELMET (kod kočija), pojavljuju se neprijatelji koje morate potući da bi se otvorio izlaz, ali prije toga pokupite kalež koji ste sigurno već vidjeli. Ako još nije pun, upotrijebite dalekometno oružje da skinete nekoliko letećih kreatura i tako ga napunite. Nakon toga samo idite do Boat Mana koji će vas odvesti u sljedeći nivo.

Već na prvim nivoima susrest ćete protivnike koji se iznenada pojavljuju pa ih ne možete vidjeti izdaleka. Takva su iznenađenja vaša stalna pratnja kroz igru

THE LAKE

Ne obazirite se na ono što piše u knjizi - pustite Watchere da vas vide kako biste prizvali čudovišta koja ubijajte ako želite napuniti kalež. I ovdje se čuvajte vode. EARTH RUNE je na platformama iznad vode, a do CHAOS RUNE ćete doći tako da skočite u čamac. Poluga na uglu puta služi tome da si otvorite druge smjerove kretanja - udarite po njoj kad sve istražite na jednoj strani.

Kad dođete do kružne staze vira, obiđite sve staze koje vode iz nje da pronađete TIME RUNE pa pokrenite sva tri stroja. Vir će se zalediti pa uskočite unutra. Tu ćete naći dosta predmeta i kalež koji još ne možete pokupiti. Izađite van u novi dio nivoa gdje morate naći i pritisnuti prekidač a zatim pokupiti STAR RUNE. Sad vjerojatno možete pokupiti kalež, a zatim se morate ponovno vratiti do poluge i upotrijebiti je tako da vam se otvori put prema izlazu.

THE CRYSTAL CAVES

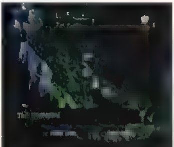
Kad prvi put dođete do raskršća, lijevo je kalež, ali vi idite desno jer sada ne možete po nj. Kristale koji vam priječe ulaz u špilju možete razbiti, kao i mnoštvo drugih kristala na ovom nivou. Kad dođete do slapa, uđite u nj i nastavite dalje.

Kad na zidu vidite zmajevo lice, upotrijebite oba DRAGON GEMa da ga prizovete i zatim se borite s njim. Ne možete ga ozlijediti oružjem, nego čekićem udarajte po zemlji na razini iznad njega da bi mu strop pao na glavu. Kad pobijedite, pokupite DRAGON ARMOUR koji vas štiti od vatre.

Sad se prošećite po nivou i pobijte dovoljno neprijatelja da pokupite kalež, otiđite po njega pa izađite iz nivoa na mjestu gdje ste upotrijebili STAR RUNE.

THE GALLOWS GAUNTLET

Pratite što je iza kojih vrata da znate gdje se morate vratiti po predmete i kalež.



Kad prijeđete neki nivo, po znakovima na mapi provjerite jeste li ga uistinu završili u cijelosti (znak zelene kvačice i kaleža)

Na Danove komentare zapravo ne treba obraćati pozornost, ali ako želite do kraja shvatiti priču, pročitajte svaku knjigu na koju naiđete i razgovarajte sa svakom statuom

Kroz vatrena vrata prođite obučeni u DRAGON ARMOUR. U sljedećoj su sobi četiri prekidača koji otvaraju različita vrata. Ako ste oprezni, možete stati na sve prekidače bez da probudite Serpent of Gallowmere. Ako vam ne uspije, najbolje je bježati koliko vas noge nose. Da biste došli do kaleža, morat ćete stati na prekidač koji je iza jednih od vrata, ali prije toga morate pobiti dovoljno neprijatelja da ga možete pokupiti (najbolje iza vrata koja otvarate sa STAR RUNE). Iz nivoa izađite na izlaz u sobi u kojoj ste upotrijebili STAR RUNE a ne onim drugim jer vam neće dopustiti da napredujete.

THE HAUNTED RUINS

Primijetili ste, ovdje započinjete s kaležom na 12 % - to predstavlja zarobljene farmere koje ne smijete ubiti. Pilad otjerajte do kukuruza, oni će ga pojesti i otkriti prekidač koji vam omogućuje da prijeđete preko mosta. Kad počnete oslobađati farmere, Shadow Demoni će ih pokušati pobiti, pa jurnite za njima i onemogućite ih - postoje tri stražara i prvo gađajte one koji su bliži farmerima (Spear je dobro oružje za ovo).

Kad dođete do farmera, ugasite vatre čekićem ili batinom, pa stanite na prekidač da farmeri mogu pobjeći. Slijedite ih kroz obojana vrata i od njih ćete za nagradu dobiti novac. Sad se vratite preko mosta i potražite sobu s prijestoljem. Kad uđete u nju, pod će propasti i past ćete u novo područje. Ovdje pronađite KING PEREGRIN'S CROWN, pa se vratite do sobe s prijestoljem i (ako ste istražili sve što ste htjeli na nivou), upotrijebite krunu.

Bit ćete prebačeni na drugo mjesto, ondje uzmite EARTH RUNE i pritisnite prekidač koji aktivira dva kamena golema al i uništenje dvorca. Goleme morate odgurati do gornjeg ruba da padnu u ponor, što je prilično teško jer vas mogu dosta oštetiti. Nikako ne pokušavajte oba srediti odjednom. Kad završite, prođite kroz vrata i upotrijebite EARTH RUNE na odgovarajućem mjestu (soba pokraj mjesta gdje su farmeri bili zarobljeni). Popnite se na zidine po kalež i idite do izlaza, gdje ćete pronaći nešto novca i prekidač - upotrijebite ga i katapult će ispucati stijenu. Zatim skočite na katapult da i vas prebaci preko zida.

THE GHOST SHIP

Ovo je jedan od najtežih nivoa u igri kako zbog protivnika, tako i zbog nekoliko mjesta na kojima je lako izgubiti život. Ne gubite strpljenje. Za prelazak nekih dijelova nivoa možete se kretati različitim rutama, no uvijek završite na istom pa birajte onu koja vam više odgovara.

Vidite li kostura u plavom odijelu, usmjerite svoje napade na nj jer kad njega sredite, ostali se neće ponovno pojavljivati. Ostali kosturi se ne broje za kalež, ali oficiri da, pa im to daje dodatnu vrijednost.

Kalež se nalazi jedan skok lijevo od dizala gdje dolazite nakon vožnje na okrećućim veslima. Kad ga pokupite, idite desno od dizala u borbu s kapetanom. Zapalite baklju (u kovčegu je) na

vatri i njome palite topove te gađajte kapetana. Kad vas napadnu kosturi, natucite ih pa se vratite topovima. Nakon što pobijedite kapetana, preuzmite kontrolu nad brodom i završili ste nivo.

THE ENTRANCE HALL

Kad uđete u kružnu sobu, pobijte sve Impove prije nego propadnete kroz pod. Izlaz je vrlo blizu ali nemojte odmah ići do je, nego šetajte okolo ubijajući Impove kako biste dobili kalež koji je u sobi sa slapom (n za stube) pa tek nakon toga izađite iz nivoa.

THE TIME DEVICE

Da biste otvorili vrata u obliku leptira, morate pritisnuti prekidač. Da biste dosegli gornju stazu, nakon što dobijete TIME RUNE, skačite po okruglom objektu u zemlji da vas odbaci na veliki sat i odande idite do mjesta gdje možete upotrijebiti TIME RUNE. Nastavite dalje i prije nego dođete do vrata u obliku leptira pokazat će se sat. Vrijeme koje vidite razlikuje se od igre do igre. Zapamtite koliko je pokazao i vratite se do velikog sata. Tu su dva prekidača - plavim mičete plavu kazaljku a zlatnim zlatnu. Morate ih namjestiti tako da pokazuju vrijeme koje ste malo prije saznali, pa će se vrata otvoriti i v možete proći.

Nastavite dalje i stanite na metalni kvadrat da budete podignuti gore. Kad dođete do lica na kamenoj ploči, udarite ga da se isključi crvena energija. Odmah udarite jedan od otpornika da prekinete strujni krug kako biste mogli pokupiti EARTH RUNE. Na mjestu gdje ju upotrijebite (u dvorcu), idite desno i upotrijebite ručku platforme da okrenete vlak četvrtinu kruga prema desno - tako da bude okrenut prema mjestu na kojem ste upotrijebili EARTH RUNE. Sad skočite na vlak i on će krenuti.

Na kraju puta naći ćete nekoliko predmeta i veliki kružni objekt koji će vas odbaciti dovoljno visoko da možete pokupiti MOON RUNE. Vlakom se vratite natrag pa prvo pobijte vojnike prije upotrebe MOON RUNE. Okrenite vlak prema mjestu gdje ste upotrijebili MOON RUNE i skočite na nj. Kod fontane, idite putovima lijevo i dolje do prekidača koje upotrijebite pa se vratite do vlaka. Iako je izlaz otvoren, ne izlazite s nivoa, nego napustite dvorac i idite do mjesta gdje ste prekinuli strujni krug. Udarajte kondenzatore tako da oforme četverokut, što će uništiti kristal pa možete uzeti kalež.

Još nije vrijeme da se vratite do vlaka. Sad idite do statute kod velikog sata i idite desno (gledajući prema statui). Zapamtite vrijeme koje ćete dobiti kod vrata u obliku leptira i unesite ga na velikom satu da biste se riješili crvene energije i pokupili LIFE BOTTLE. Ponovno unesite staro vrijeme i sad se možete vratiti do vlaka, okrenuti ga prema izlazu i njime izaći iz nivoa.

ZAROK'S LAIR

Kod trgovca nakupujte svega i svačega - ovo vam je posljednja prilika da potrošite novac. U zgradi ćete naći GOOD LIGHTNING koja vam oduzima energiju kad je koristite. Stanite na sredinu sobe da upotrijebite CHALICE OF SOULS i stvorit će se vaših osam ratnika. U borbi koristite GOOD LIGHTNING da prebacite svoju energiju svojim ratnicima. Kad su zeleni, znači da su u dobrom stanju, a kad prijeđu u crvenu boju, znači da su pred uništenjem. Sami se ne možete boriti protiv Zarokovih ratnika nego to za vas moraju obaviti vaši ratnici.

Nakon ove bitke borit ćete se s lordom Kardokom - koristite Magic Longbow. Slijedi konačna bitka sa Zarokom. Ovdje će vam dobro doći Daring Dash da pobjegnete od njegovih napada. Da ga oštetite, morate ga gađati u donji dio trbuha kad se digne da vas udari. Koristite najjača oružja, a ako ste hrabri, priđite i udarajte ga Magic Swordom, što će ubrzati stvar.

NAGRADE ZA HRABRE

Evo popisa što dobivate za svaki kalež i imena heroja koji će vam to dati. Zapamtite, uvijek morate nešto uzeti kad dolazite u Hall of Heroes - izađete li ne uzevši ništa, kalež je nepovratno izgubljen.

1. Crossbow (Canny Tim).
2. Life Bottle (Canny Tim).
3. Hammer (Stanyer).
4. Novac (Stanyer).
5. Broad Sword (Woden).
6. Novac (Woden).
7. Spear (Imanzi Shongama) ili Longbow (Ravenhooves).
8. Spear (Imanzi Shongama) ili Longbow (Ravenhooves).
9. Axe (Bloodmonath) ili Flaming Longbow (Ravenhooves) ili Gold Shield (Karl Sturnguard).
10. Axe (Bloodmonath) ili Flaming Longbow (Ravenhooves) ili Gold Shield (Karl Sturnguard).
11. Axe (Bloodmonath) ili Flaming Longbow (Ravenhooves) ili Gold Shield (Karl Sturnguard).
12. Novac (Bloodmonath).
13. Magic Sword (Dirk Steadfast) ili Magic Longbow (Ravenhooves).
14. Magic Sword (Dirk Steadfast) ili Magic Longbow (Ravenhooves).
15. Lightning (Megwynne Stormbinder).
16. Life Bottle (Ravenhooves).
17. Energija (Imanzi Shongama).
18. Novac (Karl Sturnguard).
19. Life Bottle (Dirk Steadfast).
20. Energija (Megwynne Stormbinder).

KRAJ

Ako ste pokupili 19 ili manje kaleža, vidjet ćete normalnu završnu animaciju, a ako ste pokupili svih 20, vidjet ćete i dodatnu sekvencu u Hall of Heroes.

Sjekira je jedno od najjačih dalekometnih oružja. S njom nije moguća brza paljba, jer morate pričekati da vam se vrati u ruku

Ubijanje neprijatelja u pravilu puni kalež njihovim dušama, ali se ne broje baš svi neprijatelji (možda neki nemaju dušu). Pratite na kojeg se naprijatelja isplati trošiti vrijeme, a koje je bolje jednostavno zaobići

Tommorow Never Dies

Ovakve su igre obično vrlo popularne, ali ne i lagane. Vaša pitanja dokazuju tu tvrdnju - stoga evo rješenja koje će vam skratiti muke.

PIŠE Krešimir Jozić

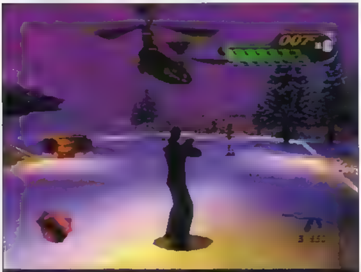
OUTPOST, RUSSIAN BORDER

U ovoj misiji trebate odrediti lokaciju satelita da ga vaši zrakoplovi mogu uništiti. Kao što vidite, cilj misije vam se uvijek ispisuje na početku. Kad dobijete kontrolu, pogledajte dobro ispred sebe i vidjet ćete stražara koji stoji pokraj dviju bačvi. Dva brza pucnja u njemu bližu bačvu će vas riješiti tog problema, a od uništenih će bačvi ostati dva paketa za liječenje i stražareva puška. Približite se ogradi i naciljajte jednog stražara (nemojte ipak doći preblizu jer će vas svi gađati). Ubijte ga na brzinu i čekajte da dođe još koji. Ukupno bi ih trebali ubiti dva, a katkad dođe i treći stražar. Kad ih ubijete, otrčite do vrata, otvorite ih te se skrijte lijevo iza cisterni benzina. S druge je strane stražarska kućica u kojoj je jedan snajperist. Brzo trčite nalijevo do kraja cisterni i zatim ravno do lijeve strane kućice. Ondje ćete vidjeti vrata pa se brzo skotrljajte pred njih i sredite stražara. Pokupite snajper koji će ostaviti pa onda naciljajte vrata i malo čekajte. Ako ste bili jako brzi, nitko neće doći, u protivnom će se pojaviti nekoliko stražara koje sredite jednog po jednog.

Na tornjevima uvijek zna biti nešto korisno, iako je u većini slučaja i snajperist na vrhu

Sad pogledajte kroz prozor prema planini i sa snajperom naciljajte stražara na tornju. Nakon toga, opet pripremite pušku i trčite prema tornju. Stanite ispred njega te čekajte da vam dotrči nekoliko stražara. Kad ste ih sve sredili provirite malo da se uvjerite u to pa se onda popnite na vrh tornja i pokupite oklop. Idite prema sletalištu za helikopter i polagano nastavite dalje nalijevo. Kad dođete do nagiba u dolinu, skrijte se iza drveća i sredite dva stražara koja vam prilaze. Kad ste ih naučili da ne valja juriti u opasnost, izvadite snajper i ubijte stražara u drugoj kućici i jednog ispred nje (onog koji se skriva iza sanduka). Spustite se u dolinu dok ne ugledate toranj. Brzo naciljajte stražara na vrhu i napucajte ga snajperom. Uđite u kućicu i pokupite oklop pa idite do ograde ispod tornja. Uništite bačvu na ulazu u područje okruženo ogradom i ondje uništite sanduk da se pojavi život. Na vrhu tornja su još neke sitnice ali radije požurite van te prema ulazu u tunel, točno nasuprot ulaza u ogradu. Čučnite i pričekajte nekoliko stražara, sve dok ne budete čuli njihove korake. Protrčite kroz tunel i ako je još neki stražar ostao, teško njemu. Na kraju tunela ćete vidjeti malu uzvisinu na desnoj strani i čistinu na lijevoj. Popnite se na uzvisinu i snajperom naciljajte stražara na tornju te se vratite do čistine.

Ovdje ima podosta stražara ali će vam nekoliko metaka u cisterne olakšati život. Kad ste ih sve ubili, popnite se na toranj i uzmite u ruke mali laser za određivanje lokacija te ga uperite na satelit. Kad ga zrakoplov uništi, spustite se do sredine dvorišta i čekajte neprijateljski helikopter. Iz njega će se spuštati vojnici, a vi ih ubijajte kako dolaze. Jedan od njih će ostaviti zelenu karticu koju pokupite i odjurite do velikih vrata na kraju čistine. Ubacite karticu u računalo pokraj vrata te izađite iz čistine. Slijedi animacija u kojoj uzimate skije i morate pobjeći Rusima. Čuvajte se i izbjegavajte drveće. Nemojte riskirati da biste pokupili paket za liječenje (osim ako niste jako ranjeni). Vrlo brzo ćete proći ovu stazu i pobjeći.



Na prvoj misiji, kad čekate vojnike koji se spuštaju iz helikoptera, ovo je najbolja pozicija

ARMS BAZAAR, RUSSIAN BORDER

Ovu misiju započinjete u otvorenom dvorištu punom velikih sanduka. Prvo se riješite svih stražara određujući njihov položaj pomnim slušanjem i provirivanjem kraj sanduka. Kad ste ubili sve stražare, izvadite fotoaparat te slikajte kamion i bacače raketa. Pogledajte kako stoji jedan red sanduka, gotovo kao zid koji odvaja jedan dio dvorišta. Nađite mjesto gdje su sanduci potpuno bijeli, ondje postavite minu te je iz daljine aktivirajte. Kad se napravi rupa, sredite sve stražare koji izlete pa onda uđite i fotografirajte helikopter. Nakon animacije idite do crnih vrata i ujurite u drugi dio dvorišta. Trčite cik-cak da biste izbjegli metke i pokupite život. Nastavite trčati u istom smjeru dok ne vidite na desnoj strani jedan mali zid odvojen od svega. Iza njega je stražar koji ima ključ zrakoplova. Brzo mu objasnite da je vama ključ potrebniji pa se ukrcajte u zrakoplov. Zrakoplov će se prvo malo vrtiti u krug, a vi iskoristite to vrijeme da pucate po stražarima, kutijama, kamionima i svemu na vidiku. Nakon par krugova poletjet ćete - sada slijedi animacija koja označava da zapravo *tek ovdje* počinje igra.

CARVER MEDIA, HAMBURG

Spustite se stubama, ubijte stražara pa se spustite do kraja i okrenite prema vratima. Ubijte sve stražare koji se pojave pa uđite u sobu. U sobi pokupite oklop i daljinski od vrata. Idite do ploče na zidu i upotrijebite daljinski da otvorite vrata. Sad izađite iz sobe i okrenite se prema staklenom zidu. Pucajte po staklu sa SMG45 pa onda ubijte stražara koji je iza. Pričekajte još nekoliko stražara, a onda pođite u sobu okruženu staklom. Ondje uništite centralno računalo koristeći PK7. Kad ste ga uništili, izađite u hodnik, otvorite otključana vrata. Ubijte čuvara pa pokupite karticu za dizalo. Uputite se do dizala u hodniku i otiđite na gornji kat. Kad stignete, nemojte istrčati u hodnik nego izađite polako i ubijte sve stražare koje vidite. Oprezno ulazite u sobu i čim ugledate nekog stražara, sredite ga metkom u glavu. Kad ste ih konačno sve pobili, provjerite sobu pa nastavite hodnikom do Paris i porazgovarajte s njom. Nakon animacije, pojavit ćete se u sobi u kojoj nema ničega osim gumbi na odjelu koji su CIA izdanje. Približite se zrcalu i upotrijebite ih na njemu pa utrčite punom brzinom u sobu i pokupite PK7 sa stola.
Sada ubijte stražara i sve koji ulete u sobu. S poda pokupite daljinski za vrata pa otiđite do kontrolne ploče i prekinite dovod struje. Izađite u hodnik i čuvajte se stražara. Uđite u sobu u kojoj ste prije pokupili karticu za dizalo pa se vratite kroz sobu u kojoj je bilo računalo do dvostrukih vrata. Otvorite ih pa se malo povucite i napucajte sve stražare koji izađu. Kad ste se riješili svih stražara, nastavite kroz vrata i gore po stubama do mjesta gdje ste započeli misiju. Ovdje prođite kroz vrata i završit ćete misiju.

Nikada nije pametno skrivati se iza bačvi jer je par metaka dovoljno da eksplodira i ubije onoga koji se skriva. To vrijedi za vas i za neprijatelja

PRESSING ENGAGEMENT

Ova se misija odvija u tiskari pa zbog glasnih stojeva nećete čuti neprijatelje. Dodatno otežanje misije su civili koje ne smijete ubiti, a koje je lako prepoznati jer su obučeni u bijelo. Odmah na početku otiđite iza ugla i ubijte stražara na vratima. Ovdje pogledajte nekoliko oklopa i stvarčica pa se vratite u hodnik. Nastavite dalje dok ne dođete do čekaonice u kojoj vas čeka nekoliko stražara. Oprezno ih sredite, pokušajte ih izmamiti u hodnik pa zatim uđite u sobu. Iz čekaonice nastavite ići prema stojevima. Prije nego uđete u sobu, oprezno pogledajte na uzvišeni lijevi rub u sobi gdje je jedan snajperist. Oprezno ga sredite pa onda uđite malo u sobu, skrivajući se iza strojeva. Na istom je rubu još jedan snajperist kojega se trebate riješiti. Skrivajući se, idite prema stražnjem dijelu sobe sve dok ne ugledate još dva snajperista na stražnjem zidu. Oprezno provirujte i sredite ih jednog po jednog. Kad ste se riješili svih snajperista, idite do stražnjeg lijevog kuta gdje je skriven život. Sad se vratite do hodnika kojim ste došli i na desnom zidu ćete vidjeti dvoja vrata. Idite do onih bliže hodniku i oprezno provirite dok ne ugledate stražara. Sredite ga i nastavite u sobu u kojoj ćete naći torbu. Iz nje izvadite karticu pa se vratite do čekaonice. Ovdje se približite jednim vratima koja su elektronički zaključana pa upotrijebite svoj skener za otiske. Iza je jedan mali hodnik kojim idite do drugih vrata na desnoj strani kroz koja uđite u malu sobicu. Ovo je nekakav mali ured, a to znači i sef. Naći ćete ga iza ormarića s papirima pa ga otvorite pomoću skenera za otiske i uzmite sadržaj.
Sad se polagano vratite do sobe u kojoj su bili svi snajperisti, ali oprezno jer su se pojavili novi stražari. Kad dođete do sobe, idite kroz druga vrata, kroz koja još niste išli, i niz hodnik. Ovdje će se nekoliko stražara skrivati iza papira pa ćete morati ići okolo da biste ih ubili. Oprezno nastavite do sljedeće sobe pa s ulaza ubijte po jednog snajpera na lijevoj i desnoj strani sobe. Pazite se, soba je puna stražara. Možete ih izmamiti ili jednostavno protrčati kroz sobu do hodnika na drugoj strani. Kad dođete do kraja hodnika, završit ćete misiju.

HOTEL ATLANTIC, HAMBURG

Ova je misija puna stražara pa se pripazite. Na početku ste u garaži, pokraj svog auta, i tu sredite nekoliko najbližih stražara. Nakon male borbe, nastavite kroz garažu do ukrašenih drvenih vrata koja vode u hotel. Idite hodnikom do bara i ondje ćete vidjeti još stražara. Jedan od njih se skriva za bara.
Ovdje su dvoja vrata ali jedna su zaključana pa idite drugima do drugog bara. Ovdje sredite nekoliko stražara i barmena koji će pucati na vas. Porazgovarajte s drugim barmenom (bila su dva, a ubili ste samo onoga koji je pucao na vas) i na kraju ćete ga ubiti. S tijela pokupite lančić s ključem pa idite kroz mala vrata iza bara. Doći ćete do sobe sa stupom u sredini pa prvo sredite sve stražare. Iz sobe vode još dva hodnika, a vi idite jednim koji će vas odvesti do prvog bara (drugi je zatvoren) pa se vratite u garažu i do svog auta. Ovdje ćete primijetiti metalna vratašca koja vode u sobicu sa zanimljivim stvarčicama i prekidačem koji aktivirajte.
Sad se brzo vratite u sobu sa stupom te idite drugim hodnikom do dizala - krenite na gornji kat. Kad izađete iz dizala, okrenite se nalijevo i idite kroz najbliža vrata. Nastavite hodnikom, ubijte jednog stražara pa prođite kroz sljedeća vrata. Naći ćete se u velikoj sobi gdje slijedi animacija nakon koje morate ubiti Kaufmana i sve stražare koji će povremeno uletjeti u sobu. Kad ubijete Kaufmana, popnite se stubama i otiđite u spavaonicu. Nakon razgovora, Paris će vas slijediti pa se vratite do dizala (možete još ići malo dalje hodnikom i boriti se s nekoliko stražara da nađete život) pa idite dolje. Idite do garaže i do vašeg auta ali trčite punom brzinom jer je sve puno stražara. Uđite na vozačevu stranu auta.

Nakon što otvorite vrata bilo bi poželjno da ne ostanete stajati na sredini i na nišanu svima

DEKODIRANI RUSKI SIGNALI

James upravo dobiva poruku da su uhvatili ruske signale

Paris prenosi tajnu poruku Jamesu, a on ju je odmah javio nama

Rusi su uvijek imali mnoge tajne, ovaj smo put uspjeli uhvatiti i dekodirati jednu njihovu poruku. Poruka glasi (riječ po riječ): "tuce jaja, margarin, dva mlijeka, ..." TO JE MOJ PAPIRIĆ AGENTE! ČITATE KRIVI!

Kad pauzirate igru, pritisnite sljedeće kombinacije.

- da biste bili neranjivi na skijama i u autima : SELECT SELECT ○ ○ △ △ △ △
- da biste imali maksimalnu energiju: SELECT SELECT ○ ○ ↑ ↑ ↓
- da biste trčali brže: SELECT SELECT ○ ○ □ □ ○ ○
- da biste dobili sva oružja za ovu misiju i 50 paketa prve pomoći: SELECT SELECT ○ ○ L1 L1 R1 R1

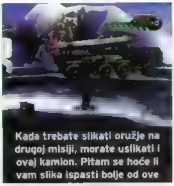
Imate li problema s misijom, pritisnite ove kombinacije da biste je automatski završili : SELECT SELECT ○ ○ SELECT ○

Ova je šifra jedna od onih tradicionalnih, jednostavno vas čini neranjivim : SELECT SELECT ○ ○ △ SELECT

S ovom šifrom dobivate pravo izabrati misiju koje želite odigrati. U glavnom izborniku pritisnite :

SELECT SELECT ○ ○ L1 L1 ○ L2 L2

Na istom mjestu, ako želite gledati sve animacije, pritisnite: SELECT SELECT ○ ○ L1 L1 L1 L1 L1 L1 L1



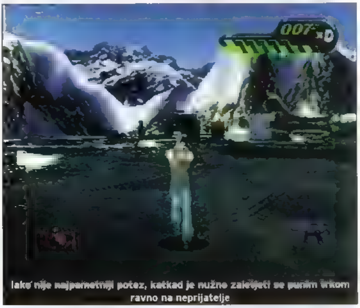
Kada trebate slikati oružje na drugoj misiji, morate uslikati i ovaj kamion. Pitam se hoće li vam slika ispasti bolje od ove

CONVOY, SWISS ALPS

Ova misija počinje na početku doline kroz koju ide autocesta. Lijevo od vaše početne lokacije ćete naći oklop. Navucite ga i nastavite do obližnjeg drveta - skrijte se iza njega dok sredite nekoliko stražara. Kad si pročistite put, pretrčite cestu i popnite se na uzvisinu na drugoj strani. Ovdje će biti još jedan ili dva stražara koje ubijte na brzinu. Potražite najbliže drvo na rubu i iz tog skrovišta napucajte još nekoliko stražara na cesti. Kad ih sredite, nastavite do obližnjeg drveća odakle pogledajte naprijed i snajperom sredite još jednog stražara. Sada ste se riješili svih vojnika pa nastavite dalje kroz blokadu i pokraj parkiranih vozila dok ne vidite nekog čovjeka ispred garaže. To je Q, poznat iz 007 filmova pa ga nemojte ubiti nego razgovarajte s njim. Uđite u BMW i vozite po cesti koju ste očistili od stražara. Morate uništiti 8 vozila iz konvoja prije nego što pobjegnu kroz tunel. Kad to učinite, uspješno ste završili i ovu misiju.

SKI RIDGE, HOKKAIDO

Na početku ove misije skijate se niz planinu isto kao u prvoj misiji, s tim da je ovdje mnogo teže. Uz drveće, tu je i kamenje koje morate izbjegavati, a morate paziti i da ne odletite preko ruba padine. Dok se skijate, gledajte oprezno nalijevo - čim ugledate područje s mnogo drveća, što prije skrenite u nj. Ovo vam je prilika da se riješite pratnje natjeravši je u drvo, a nakon ove male šumice put je prilično ravan. Uskoro ćete naići na tunel iza kojega morate napraviti skok, zato se pobrinite da ste dovoljno brzi da ga uspijete preskočiti. Ugledat ćete na lijevoj strani nakupinu drveća koja izgleda pregusta da bi uspješno vozili ali morate skrenuti u nju, inače ćete pasti s litice. Nastavite voziti po stazi pa na raskrižju krenite desnom stranom. Ubrzo nakon toga ćete napustiti skije i nastaviti ići pješice. Približite se velikom kamenu i skrijte se iza njega. Provirite i vidjet ćete barake. Potrčite do njih, stanite iza ugla i čekajte da vam na nišan dođe nekoliko stražara. Uđite u barake i ubijte stražara. Pokupite stvarčice pa izađite i sredite stražare koji su još živi. Iza obližnjeg vozila nađite jedan život i pogledajte ima li još što zanimljivo. Nastavite dalje jedinim putem dok ne dođete do kućice s nekoliko stražara ispred. Ubijte ih pa uđite unutra i ubijte i one koji se ondje nalaze. Ipak, budite oprezni - unutra je i računalo koje ne smijete uništiti. Kad ste se riješili stražara, približite se računalu i isključite sigurnosni sustav pa izađite i poubijajte sve stražare u blizini. Prođite kroz vrata u velikom sivom zidu pa potrčite i skrijte se iza naslaganih sanduka. Odavde se riješite preostalih stražara i zatim idite do metalnog tornja. Popnite se na vrh, pokupite sigurnosnu propusnicu pa se vratite dolje i do građevine prekrivene snijegom. Samo jedna vrata vode u nju i to u sobu u kojoj katkad ima stražara. Iz sobe nastavite niz hodnik do vrata koja otvorite skenerom otisaka. Ovdje slijedi borba s Isagurom i kako ona nije lagana, evo nekoliko savjeta. Najbolje je skrivati se iza stupova i povremeno provirivati. Tako ćete se obraniti od metaka i, ako baci bombu, ona će se odbiti u nj. Oružje je vaš izbor, iako preporučam snajper. Kad pobijedite, otvorit će se tajna vrata iza kojih je kraj misije.



Iako nije najpametniji potez, katkad je nužno zaletjeti se punim trkom ravno na neprijatelje

CMGN TOWER, SAIGON

Ovu misiju počinjete na krovu. Okrenite se i ugledat ćete nekoliko stražara koje ubijte - i to bez problema. Kad ste ih se riješili, uočit ćete dio krova koji vodi prema gore ali nemojte ići po njemu nego stanite pokraj njega uza zid i pogledajte gore. Vidjeti ćete snajper koji bi vas sredio da ste samo jurnuli. Ovako ćete vi njega srediti i nastaviti gore. Kad ste pri vrhu, dođite do ugla i provirite. Nekolicina stražara je ovdje ali vi samo provirujte nakratko i sve ih ubijte. U blizini pokupite oklop pa nastavite gore dok ne ugledate snajper na lijevoj strani. Ovog možete uništiti i u trku pa se nakon toga skrijte iza metalnih kutija i pogledajte ima li stražara u blizini. Kad se uvjerite da ih nema (ili kad napravite tako da ih više nema), idite dalje i spustite se jedinim putem koji vodi dolje. Idite oprezno jer stražara može i ne mora biti. Kad se spustite, idite desno ali ćete se ovdje morati vratiti. Uskoro ćete doći do još jednog ugla iza kojeg, kad izletite, sredite jednog stražara pa oprezno nastavite jer ih je još nekoliko naprijed. Na kraju ovog puta je ključ i par stvarčica - kad ih pokupite, vratite se do mjesta na koje ste se bili spustili (gdje sam rekao da ćete se morati vratiti). Prije ste išli desno, a sad idite jedinim putem koji je ostao dok ne dođete do nekakve kutije. Otvorite je i aktivirajte dizalo. Vratite se skroz do mjesta početka misije, uđite u dizalo i spustite se dolje. Kad se otvori dizalo, ubijte stražara ispred vrata pa nastavite ravno naprijed. Kad dođete do skretanja udesno, polagano izvirite i sredite sve stražare na vidiku. Ovdje su jedna vrata iza kojih ima nekoliko korisnih stvarčica pa se nakon malo "šopinga" vratite u hodnik, idite dalje glavnim hodnikom i kod svakog skretanja samo provirite da ubijete stražara te nastavite dalje. U jednom hodniku ćete vidjeti život - uzmite ga i nastavite dalje dok ne vidite prozirna vrata na lijevom zidu. Otvorite ih i sredite stražare unutra. U ovoj sobi dođite do police s zvučnicima i sličnom opremom pa je pomaknite da biste otvorili put u tajnu sobu. Ubijte stražara u sobi pa onda uđite i pokupite zlatnu karticu za dizalo. Vratite se do dizala pa idite na kat koji vam se otvorio zahvaljujući kartici, a kad se vrata otvore, sredite stražare. Dođite do jedinih vrata, otvorite ih te pogledajte animaciju. Čim dobijete kontrolu nad Bondom, uzmite oružje od mrtvog stražara i sredite ostale. Kad ih više ne bude, nastavite kroz otvorena vrata. Idite hodnikom do kraja i putem se riješite svih stražara koje vidite. Na kraju su vrata, otvorite ih i vidjet ćete sanduk po kojem raspalite svom snagom. Ovaj sanduk može dosta podnijeti, ali ćete ga uspjeti razbiti, a nakon toga polagano uđite u sobu i sredite stražare koji su vas čekali. Nakon stražara nađite još jedan sanduk koji treba uništiti. Kad ste uništili sanduke u sobi, izađite kroz jedan hodnik i vrata na kraju. Naći ćete se u sobi s računalom i s nekoliko stražara. Na brzinu ih se riješite pa nastavite kroz vrata u sljedeću sobu s računalom. Ovdje pokupite disk s važnim podacima (Data Disk) pa se vratite u prijašnju sobu i prođite kroz prolaz u sobu s velikim prozorom. Ondje prvo sredite stražare pa onda razbijte prozor. Bond će skočiti kroz prozor i završiti misiju.

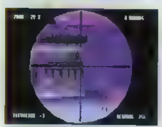
Samo na prvoj misiji otvorite padobran kad poletite s litice; sljedeći put ćete umrijeti

MARKET DISTRICT, SAIGON

U ovoj misiji niste Bond nego Wai Lin. Ipak, nema nikakve razlike u samoj igri pa zato nastavimo s misijom. Počinjete na ulici. Idite do ugla i ondje sredite stražara, nastavite kroz vrata. Naći ćete se u sobi s dva stražara pa ubijte i njih te izađite kroz sljedeća vrata. Idite desno, primijetit ćete stube. Krenite gore, a na putu morate ubiti jednog stražara. Na vrhu ćete vidjeti četiri udubine. U svakoj je jedan oklop, a u nekima i stražar. Pokupite jedan oklop, sredite sve stražare pa idite iza ugla i niz druge stube. Dolje ćete vidjet vrata u koja uđite, a iza ugla je hodnik sa stražarom kojega bi trebalo ubiti. Nastavite do sljedećeg skretanja, provirite i sredite nekoliko stražara, ali ne i civila, iza bara. Izađite kroz vrata pa nastavite do T skretanja, ondje stanite i ubijte sve stražare koje ugledate. Kad ih više ne bude, nastavite lijevom ulicom do osvijetljenih vrata koja ne možete otvoriti. Tu ubijte stražara i prođite kroz vrata desno pa se popnite stubama te kroz vrata na kraju izađite na krov.
Na krovu je nekoliko stražara i šef pa se stalno mičite i prvo ubijte sve stražare. Kad ostanete samo vi i šef, uočit ćete da su na krovu tri kutije, s tim da je treća previsoka za njega da vas pogodi s bacačem raketa. Skrijte se iza srednje kutije kad dođe do vas, ispalite nekoliko metaka te otrčite na drugu stranu. Ovo je najlakši način na koji možete ubiti šefa, a kad vam to uspije, pokupite bacač raketa.
Idite kroz vrata kroz koja niste došli i spustite se na ulicu. Iza prvog zavoja će bit jedan vojnik. Ubijte ga a nakon toga uletite u prolaz i skrijte se od topa koji puca po vama. Nanišanite bacačem raketa barikade iza kojih je top i opalite. Kad ih uništite, pogledajte je li koji stražar ostao živ i učinite mu uslugu. Iza ugla je još jedan ovakav top pa postupite isto kao i s prošlim, a na kraju počistite preostale stražare. Nastavite dalje ulicom i proći ćete pokraj stuba. Ovdje ste već bili pa ako ste si ostavili koji oklop na vrhu, pokupite ga i nastavite dalje ulicom. Iza ugla su vrata, uđite na njih pa izađite iz ove sobe kroz sljedeća. Iza skretanja udesno je još jedan top, uništite ga ali pazite se snajperista koji je skriven iznad topa i stražara koji će pojuriti na vas kad ga uništite. Kad ih sve sredite, idite do lijeve strane bivšeg bunkera pa oprezno sredite dva snajperista iza lijevog ugla.
Nastavite dalje do raskršća te idite desno. Iako izgleda kao slijepa ulica, ako pomno pogledate, vidjet ćete da je jedan zid malo čudan, boja mu ne odgovara, pa zato raspalite raketom po njemu i napravit ćete si put do stuba.
Popnite se po njima i pokupite sve stvari na putu, nastaviti trčati do kraja zida te se oprezno nagnite i sredite tri stražara koji se skrivaju u dvorištu. Kad ih sredite, vratite se do mjesta gdje se ulica račvala pa krenite drugim putem i doći ćete u dvorište. Ovdje pokupite sve što nađete pa nastavite tunelom. Na kraju tunela je još jedno dvorište iznad kojega leti helikopter. Utrčite i u trku ubijte sve stražare koji se šeću po dvorištu. Nemojte stati ni u jednom trenutku da vas helikopter ne bi pogodio i izbjegavajte eksplodirajuće bačve. Na jednom dijelu dvorišta su dva drvena zidića koja vam mogu nakratko ponuditi zaštitu ali čim dođete iza njih, uzmite bacač raketa i raspalite po helikopteru za čije je rušenja potrebno manje od deset pogodaka. Kad sredite helikopter, idite kroz drvena vrata i straga niz ulicu. Doći ćete do dvorišta u kojemu su dva malo jača stražara pa ih oprezno ubijte i zatim uđite u dvorište. Na drugom kraju dvorišta je tunel i kad pokušate ući, Wai Lin će otići do računala sa strane. Ovdje morate utipkati šifu koja se uvijek mijenja ali je jednostavna pa ćete je vrlo brzo otkriti.

Skijanje nije teško na prvoj misiji, ali sljedeći je put mnogo teže. Predlažem da uvijek vozite oprezno i izbjegavate drveće

BERETA ILI NEŠTO DRUGO?



Snajperom se može dobiti mnogo jasniji pogled na situaciju i stvari se rješavaju tiše

Svim ljubiteljima filmova 007 je dobro poznato da je Bondovo najdraže oružje bereta. No, u ovoj igri, osim početnog pištolja (koji nije bereta) ili mitraljeza, moći ćete uzeti i različito oružje neprijatelju. Među posebno korisnim oružjima su bacač raketa i snajper. Mislim da o bacaču raketa ne moram ništa reći, a čim prvi put pogledate kroz snajperski nišan, uvjerit ćete se koliko je koristan. Ipak, najbolje je trčati kroz misiju oboružan nekakvim mitraljezom, a kad zatreba, promijeniti oružje (dok ga birate, igra je pauzirana).

Za razliku od tihog ubijanja kao u prvim filmovima, ovo je efekt današnjeg korištenja mitraljezom

STEALTH BOAT, HA LONG BAY

Ovo je posljednja i najteža misija. Počinjete u sobi gdje su dvoja vrata i jedne ljestve. Prođite kroz lijeva vrata i sredite stražara te nastavite niz hodnik do skretanja na lijevo. Nastavite hodnikom, putom ubijte još jednog stražara te na kraju hodnika uđite u skladište. Skladište pomno pregledajte, ubijte stražare pa zatim krenite do stražnjeg dijela gdje su vrata iza kojih je soba za komunikacije. Uđite u sobu, ubijte stražara te pomoću radija kontaktirajte M.
Sad se oprezno vratite u hodnik. Od prvih dvaju stražara koja ste ubili pokupite ključ na povratku. Kako dete hodnikom, nađite vrata označena "4-A" te ih otvorite ključem od stražara. Uđite u sobu za sastanke pa krenite desno i sredite stražara. Iza ugla je mala sobica sa stražarom i nekoliko stvarčica među kojima je i žuti ključ. Sad se vratite do sobe s ljestvama u kojoj ste započeli misiju, ali pripazite jer se novi stražari stalno pojavljuju. Kad se vratite u početnu sobu, idite kroz druga vrata koja sada možete otvoriti žutim ključem. Idite hodnikom, usput ubijajući stražare, do kraja. Uđite kroz vrata u sobicu te nastavite kroz sljedeća u sličnu, prepunu korisnih stvarčica. Kad što se opremite, krenite dalje kroz sljedeća vrata i odmah se okrenite nadesno gdje vas čeka šef s bacačem granata. Ako ste oprezni, šefa je vrlo lagano ubiti; samo trebate izviriti iz zaklona, nanijet mu malo štete i opet se povući. Kad pobijedite, nastavite ići kroz sljedeća vrata sve do ćelije s crvenim laserskim zrakama. Wai Lin će izaći pa nakon animacije pogodite bačvu u susjednoj ćeliji pa uđite i pokupite život. Sad se vratite u svoju početnu sobu s ljestvama pa idite kroz druga vrata. Idite ravno hodnikom i kad vidite nekog stražara, ubijte ga s nekoliko hitaca. Slijedite hodnik ravno do vrata označenih "MCON 22D" pa uđite i nastavite dalje hodnikom. Uđite u veliku sobu s raketom. Trčite u krug po platformi i ubijajte stražare kako dolazite do njih sve dok se ne spustite skroz do dna sobe. Ovdje nađite računalo i ukopčajte ga. Pojavilo se nekoliko stražara, ali vi ubijajte samo one na koje naletite dok trčite opet na vrh sobe. Kad dođete gore, idite kroz staklena vrata i poubijajte sve stražare u sobi. Prođite kroz staklena vrata u manju sobu, ondje ubijte jednog stražara i pokupite ključ, vratite se u veliku sobu s raketom te nađite siva vrata na lijevoj strani. Uđite polako i uništavajte sve eksplozivne sanduke čim ih vidite da ih ne bi tko pogodio dok ste blizu njih. Na kraju hodnika je mala soba u kojoj je Carver. Njega treba ubiti i zato predlažem da koristite bacač raketa koji ste pokupili od prošlog šefa. Kad pobijedite, imate samo tri minute za uspješan završetak misije. U sobi nađite ključ za kontrolno računalo rakete pa se vratite u veliku sobu s raketom. Idite do dna pa se približite računalu i prekinite lansiranje. Vratite se do početne sobe s ljestvama i pazite se stražara. U sobi s ljestvama vas čeka nekoliko stražara, na brzinu ih sredite pa se popnite po ljestvama da biste završili misiju. Još jedan James Bond film završava sretno i pitam se čeka li vas Wai Lin negdje, hm?

Bunkerima se uvijek približavajte oprezno i nikad s prednje strane

Resident Evil 3

DRUGI DIO PROHODA

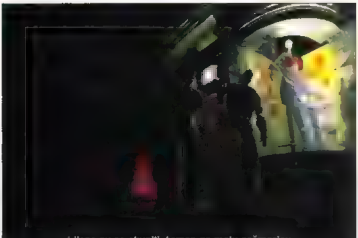
Iako rješenje ove igre izgleda konfuzno sa svim ovim nastavcima, vjerujem da se niste izgubili. Zato ne čekajte više ni sekunde i završite igru što prije...

PIŠE Krešimir Jozić

NASTAVAK IGRE
Nastavivši svoj put dalje, doći ćete u jednu uličicu u kojoj ćete ponovno osjetiti mali potres i opet će se otvoriti pod, ali ćete ovaj put upasti unutra. Kad se osvijestite, naći ćete se u malom tunelu koji ima udubljenje na oba kraja i u svakome jedan prekidač. Isto tako, na jednom su kraju i automatske ljestve. U ovom tunelu ne smijete stajati ni polako hodati jer će vas inače uhvatiti crv. Treba utrčati u oba udubljenja i pomaknuti prekidače. To morate brzo učiniti jer crv proviruje u hodnik sa svih strana i proviri li slučajno u udubljenje prije nego što pomaknete prekidač, nemojte ni pokušavati dok je tu, nego otrčite do drugog udubljenja. Kad stisnete oba prekidača, pustili ste struju do ljestava pa sada idite do njih i stisnite prekidač pokraj. Ljestve će se spustiti, a vi se penjete na slobodu. Nastavite do tramvaja uđite u druga vrata. Pogledajte motor i ubacite mješavinu ulja, kabel za struju i osigurač. Slijedi animacija, a kad dobijete kontrolu, idite u drugi dio tramvaja i on će krenuti. Opet slijedi animacija, otiđite u stražnji dio tramvaja da vidite Nemesisa. Ovdje nema potrebe da se borite s njim, odmah se okrenite i izađite. U animaciji koja slijedi Mikhail će dati svoj život da uništi Nemesisa, a Carlos će izgubiti kontrolu nad tramvajem i nešto morate brzo učiniti.

PRVA MOGUĆNOST:
Skočiti kroz prozor

DRUGA MOGUĆNOST:
Povući kočnicu za opasnost


Lijepo su se okupili, taman za moju sačmaricu

SKOK KROZ PROZOR
Nakon divljeg skoka kroz prozor dižete se s poda u ostacima spavaće sobe. Čuvajte se zombija pa pretražite sobu za sve korisno i dobro pogledajte sliku. Iza nje je sef u kojem je okvir za ključ. Prođite kroz vrata i naći ćete se u sobi sa škrinjom. Ondje pokupite potrebne stvari i ostavite što vam ne treba pa prođite kroz vrata. Ovo je knjižnica i baš ovdje ćete sresti Carlosa. Ne izgleda kao tip koji mnogo čita, ali ovdje je da vam da malo streljiva. Nakon animacije izađite kroz otključana vrata i naći ćete se u glavnom hodniku. Pokupite mapu sa stola i bacač mina od mrtvog plaćenika pa pretražite sobu pokupivši još stvarčica. Naći ćete i dvije glazbene kutije pa ih preslušajte. Mislim da ćete lagano prepoznati koja je oštećena. Nakon ovog odmora idite dalje kroz sljedeća vrata. Naći ćete se u blagovaonici prepunoj puzućih zombija, ali ne morate se ovdje zadržavati, prođite kroz vrata dalje. Sljedeća soba ima glasovir ali, ne bojte se, nećete morati ništa svirati. Prvo idite do bližih vrata i otključajte ih, a onda prođite kroz sljedeća. Ova posljednja soba je mala kapelica sa škrinjom pa tu pokupite sve korisno i nemojte zaboraviti ključ za ljestve. Idite u glavni hodnik i... Idite na NASTAVAK IGRE.

KOČNICA ZA OPASNOST
Jill će povući kočnicu za opasnost nadajući se da se na to ne gleda kao na zloporabu. Tramvaj će se ipak zaletjeti u zgradu, a vi ćete se probuditi u dvorištu. Pokupite korisne biljke pa uđite u kuću kroz manja vrata. Naći ćete se u sobi s glasovirom, ali ne trebate ništa svirati nego samo proći kroz vrata na lijevoj strani. Naći ćete se u kapelici sa škrinjom pa pokupite sve korisno i nemojte zaboraviti okvir za ključ. Vratite se u sobu s glasovirom i prođite kroz druga vrata. Ovo je blagavaonica, tu će se odvrtiti jedna animacija, ali inače nema ništa korisno pa samo prođite kroz vrata u glavni hodnik. Pokupite mapu sa stola i bacač mina s leša plaćenika. Pogledajte ima li još što korisno pa usput preslušajte dvije glazbene kutije koje su tu. Nakon što ste čuli kako bi glazba trebala zvučati, prođite kroz sljedeća vrata i naći ćete se u knjižnici. Ovdje su još jedna zelena vrata, ali su zaključana, i jedna drvena kroz koja možete proći. Sada ste u sobi sa škrinjom pa pokupite sve korisno, ostavite što vam ne treba te nastavite dalje kroz vrata. Tek što uđete u sljedeću sobu past će slika sa zida i ugledat ćete sef. Pokupite zanimljivosti u sobi i ključ za ljestve iz sefa. Sada se vratite u glavni hodnik i... Idite na NASTAVAK IGRE.

Ako niste odlučili što napraviti i igru ste prepustili slučaju, onda će se tramvaj zabiti u zgradu i vi ćete se probuditi u dvorištu. Pokupite korisne biljke pa uđite u kuću kroz manja vrata. Sada ćete biti u sobi s glasovirom, ali ne trebate ništa svirati nego samo proći kroz vrata slijeva. Naći ćete se u kapelici sa škrinjom, pokupite sve korisno i nemojte zaboraviti okvir za ključ. Vratite se u sobu s glasovirom i kroz druga vrata. Ovo je blagovaonica u kojoj će se odvrtjeti jedna animacija, ali u njoj nema ništa korisno, stoga produžite dalje kroz vrata te u glavni hodnik. Pokupite mapu sa stola i bacač mina s leša plaćenika. Pogledajte ima li još što korisno pa usput preslušajte dvije glazbene kutije koje su također ovdje. Nakon što ste čuli kako bi glazba trebala zvučiti, prođite kroz sljedeća vrata i naći ćete se u knjižnici. Ovdje su još jedna zelena, zaključana vrata i jedna obična drvena kroz koja treba proći. Sada ste u sobi sa škrinjom pa pokupite sve korisno i ostavite što vam ne treba te produžite dalje kroz vrata. Tek što uđete u sljedeću sobu, slika će pasti sa zida i ugledat ćete sef. Pokupite zanimljivosti u sobi i ključ za ljestve iz sefa. Sada se vratite u glavni hodnik i... Idite na NASTAVAK IGRE.

NASTAVAK IGRE
Popnite se stubama gore i produžite do vrata. Čuvajte se pauka, a kad prođete kroz vrata, bit ćete na balkonu. Pokupite biljke i upotrijebite ključ za ljestve na ključanici ispod njih. Popnite se po njima gore naći ćete se u sobi sa škrinjom. Pokupite sve uključujući i srebrni kotačić pa onda pogledajte glazbenu kutiju i namjestite glazbu. Kad prvi put načinite klik na kutiju, čut ćete kakva glazba mora biti pa će vam se onda prikazati mehanizam koji je pokreće. Ima šest prekidača (od A do F) koji se mogu namjestiti na gornju ili donju poziciju. Preporučujem da za svaki prekidač pokušate obje pozicije, i odlučite koja je prava pa tek onda prijeđete na sljedeći. Kad namjestite dobru glazbu, dobit ćete ključ koji onda kombinirajte s okvirom za nj. Sada se spustite na balkon. Baš kad ste namjeravali proći kroz vrata, pojavit će se Nemesis Kako ćete ga se riješiti na ovom uskom prostoru? Što učiniti?

PRVA MOGUĆNOST:
Upotrijebiti svjetlo

DRUGA MOGUĆNOST:
Upotrijebiti žicu

SVJETLO
Jill će uključiti reflektore koji će Nemesisa pogoditi u oči odlučnim ga zaletom srušiti s tornja. Sad možete ići dalje kroz vrata Idite na **NASTAVAK IGRE.**

ICA
Čini se da Nemesis stoji u lokv pa će Jill domišljato istrgnuti žicu za struju iz reflektora i baciti mu je pod noge. Nakon kratke svjetleće predstave možete pokupiti predmet koji je ostavio i nastaviti kroz vrata. Idite na **NASTAVAK IGRE.**

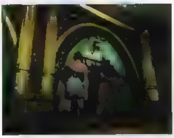
ko ste se previše izn… nadili i jednostavno n… znate što biste, ostaje vam samo da se borite s njim ili da pobjegnete kroz vrata Idite na **NAS… TAVAK IGRE.**

NASTAVAK IGRE
Spustite se dolje stubama i idite u knjižnicu. Otključajte zelena vrata ključem koji ste napravili i prođite u uski hodnik. Njime je najbolje projuriti jer ako vas neprijatelji uhvate u ovom malom prostoru, gotovi ste. Kad prođete kroz vrata na kraju hodnika, bit ćete u sobi gdje vas čeka još jedna zagonetka. Na zidu su tri slike koje predstavljaju božicu prošlosti, sadašnjosti i budućnosti. U sredini je sat, a u drugom su dijelu sobe tri kipa koji drže po jednu kuglicu. Sve su od različitog materijala i, zbog toga, različite težine. Ispod svake slike je mala rupica, a vaš je cilj da, ubacujući kuglice u njih, natjerate sat da pokazuje 12 sati. Kad ubacite kuglicu pod prvu sliku, to tjera kazaljke unatrag, a srednja i treća tjeraju ih unaprijed. Ovdje nema nikakve određene formule kako ih treba ubaciti nego samo iskušavajte - svaki put je drugačije. Nakon malo igranja uspjet ćete to namjestiti te ćete biti nagrađeni zlatnim kotačićem Kombinirajte srebrni i zlatni kotačić pa otiđite u sobu sa škrinjom navrh tornja. Ovdje ubacite kombinirani kotačić u mehanizam sata i zazvonit će zvono. Sad vam preporučujem da izvadite barut iz škrinje i napravite si što više metaka za magnum te snimite poziciju. Spustite se niz ljestve i igra će preuzeti vođenje. Dolazi helikopter da vas odvede odavde. Gotovo je... Neee! Animacija će bit prekinuta na ružan način i vi se morate boriti s Nemesisom. Ovdje preporučujem upotrebu magnuma za koji ste napravili metke. Borba je teška, a već na samom početku bit ćete inficirati T-virusom. Nakon što pobjedite slijedi animacija i vi ćete dobiti kontrolu nad Carlosom. Ovo podsjeća na RE 1 jer i ovdje morate ići u bolnicu i napraviti serum za Jill.

CARLOS:
Izađite iz kapelice i idite u sobu gdje su tri slike. Ah da, pazite se Nemesisa koji vas goni. Kad dođete u željenu sobu, idite s druge strane zida i gurnite veliko zvono tako da možete doći do vrata. Kad izađete van, idite na lijevu stranu prema bolnici uđite unutra. Naći ćete se na recepciji i animacija će vas upoznati s hunterima. Ako niste igrali RE 1, morate znati nešto važno o njima, a ako jeste, onda ćete se sjetiti. Hunteri vas mogu ubiti jednim udarcem tako da vam otkinu glavu. Dva su na recepciji pa ih se riješite što prije svojim najjačim oružjem. Pogledajte ima li što korisno pa izađite kroz vrata u sljedeću sobu. U ovoj sobi je škrinja, što znači da sobu pregledavate zbog stvari, ostavljate što vam ne treba itd. U sljedećoj sobi pokupite mapu bolnice i kasetofon, a možete pogledati i druge stvarčice. Sada idite do dizala i pritisnite prekidač, a onda pustite snimku s kasetofona. Dizalom idite na (svejedno je koji je kat prvi, samo su druge animacije) treći kat podruma. Idite niz hodnik i kroz jedina vrata, pogledajte stvari i produžite kroz vrata. Slijedi animacija. Idite kroz sljedeća tu pokupite jedan sastojak za serum (Medium Base) Idite do prekidača koji će uključiti struju na stroju koji je odmah pokraj njega pa unutra ubac te Medium Base Pokazat će vam se dva mjerača i pet prekidača (al' se rimuje) Treba izjednačiti mjerače, ali mislim da je rješenje uvijek isto pa pokušajte aktivirati 1 i 3 te A prekidač Pokupite epruvetu sa sastojkom za serum i bježite kroz vrata ignorirajući žabe. Popnite se dizalom na četvrti kat. Izađite i idite do kraja hodnika ignorirajući hodnik koji se odvaja i prođite kroz vrata na samom kraju. Trebala bi igra preuzeti kontrolu s animacijom, ali to ovisi o dosadašnjem igranju Pregledajte sobu za korisne stvari i pokupite ključ od bolesničke sobe, vratite se u hodnik i idite do drugog hodnika. U njem su dvije sobe, prvo uđite u prvu. Pogledajte papir koji mrtvac drži i zapamtite šifru, a zatim pogledajte gdje u sobi stoji uredski stol s ladicama Izađite iz te sobe i idite u drugu - primjetit ćete da isti stol stoji na sredini. Očito je da ga treba ugurati u jedan kut, ali koji? Ako niste skužili prema položaju stola u prošloj sobi, pokušajte u sva četiri. Ako ga ugurate u krivi, izađite iz sobe i ponovno uđite, a kad ga ubacite u pravi, past će slika sa zida i otkriti sef. Otvorite ga šifrom koju ste dobili od mrtvaca i iz njega uzmite drugi sastojak za serum. Kombinirajte oba sastojka i dobit ćete serum koji treba što prije odnijeti Jill. Kad zađete iz sobe, bit ćete u društvu dvojice huntera pa ih se morate riješite (magnumom ih možete ubiti jednim pogotkom). Dizalom se spustite u prizemlje i idite do recepcije. Ovdje ćete primijetiti bombu pa zato brzo izletite iz bolnice i pogledajte lijepu animaciju. Sada trčite prema kapelici i to brzo. Ako ste prespori, Nemesis će ubiti Jill, a ako idete brzo, onda ćete ga vi sresti. Ignorirajte njega i sva druga čudovišta pa dajte serum Jill. Nakon animacije opet ste Jill.

JILL:
Idite u sobu gdje su tri slike (gdje je Carlos maknuo ono zvono) i zađite kroz vrata van Idite na desnu stranu i otvorite vrata otpiračem. Naći ćete se u sobi sa škrinjom pa pokupite stvari koje nađete, uključujući i ključ za park Izađite i idite još nadesno, do vrata koja vode u park pa ih otključajte ključem koji ste upravo našli. U parku su dva puta - idite desnom i spustite se stubama na drveni mostić. Riješite se svih

Još uvijek treba pretražiti svaki kutak



zombija i nastavite kroz vrata do puta obraslog divljim raslinjem. Ovdje će biti neki neprijatelji, sred ite ih i nađite mrtvo tijelo - uzmite mu ključ. Sada se vratite do glavnog dijela parka i idite kroz vrata pokraj lijevog puta. Tu uzmite mapu i neke biljke pa idite do stroja za regulaciju rada fontane. Otvorite je i vidjet ćete četiri kotača, dva crna i dva bijela. Imate pravo napraviti šest pomaka, a kad vidite kako kotači stoje na početku, cilj je samo zamijeniti crne i bijele. Evo kojim ih redoslijedom treba pomicati:

1. donji lijevi crni kotač
2. gornji lijevi bijeli kotač
3. donji crni kotač
4. gornji bijeli kotač
5. za posljednja dva treba pomaknuti crne kotače nadesno te pritisnuti START gumb

Kad se isprazni voda iz bazena, spustite se dolje pa do poklopca. Spustite se u tunel pun vode i, izbjegavajući zmije, idite do sljedećih ljestava te se popnite gore. Naći ćete se na groblju, trčite putom do vrata, otključajte ih i uđite u kućicu. Pokupite korisne stvarčice i željeznu šipku pa prođite kroz desna vrata u sobu sa škrinjom. Ondje napravite sve što trebate i pri izlasku ponesite sa sobom upaljač i šipku. Upalite vatru u kaminu i nakon animacije željeznom šipkom proširite rupu i prođite kroz nju u susjednu sobu. Tu pokupite sve zanimljivo uključujući i ključ pa izađite. Pri izlasku će vas zaustaviti radioporuka - kad je preslušate izađite iz sobe. Slijedi animacija pa savjetujem da se naoružate i snimite poziciju te izađete iz kućice. Morate se boriti s velikim crvom. Ako se nakon nekog vremena pojavi animacija koja pokazuje kako su se lampe nakosile, pokušajte natjerati crva da uđe u lokvu ispod njih pa ih pogodite. Struja će ga spržiti, a ako vam se ne pokaže ta animacija, onda se morate boriti na staromodan način. Traje dugo, ali ćete pobijediti. Kad ga ubijete idite skroz do puta okruženog divljim raslinjem i nastavite dalje dok ne dođete do vrata koja imaju veliki lanac i lokot. Otključajte lokot ključem iz kućice pa prođite kroz vrata. Iza je mali most - kad budete na sredini, doći će Nemesis. Imate izbor koji će odlučiti kakva će animacija biti na kraju igre.

PRVA MOGUĆNOST:
Gurnite ga s mosta

DRUGA MOGUĆNOST:
Skočite do je

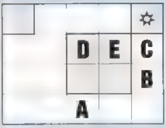
Ako ništa ne izaberete, onda idite na drugu mogućnost.

GURANJE S MOSTA

Jill će se zaletjeti i gurnuti Nemesisa s mosta, uđite u napuštenu tvornicu. Idite do posljednjih vrata u hodniku i nakon animacija pregledajte sobu za sve korisne stvarčice. Nemojte zaboraviti ključ. Prođite kroz sljedeća vrata. Ovdje se treba igrati s prekidačima da biste si napravili prolaz kroz paru jer morate doći do računala.

Redoslijed kojim morate uključivati prekidače :

1 - A	6 - E
2 - B	7 - E
3 - C	8 - B
4 - A	9 - C
5 - D	10 - računalo (*)
	11 - A - na povratku



Kad aktivirate računalo, otključat će se lokot na vratima u drugoj sobi. Izađite iz ove sobe i prođite kroz sobu sa škrinjom u hodnik. Uđite na najbliža vrata te u toj sobi uzmite mapu, CD sa stola i nekoliko biljki. Idite do dizala i spustite se dolje. U ovoj ćete se sobi napucati. Cilj je doći do vrata na desnoj strani. Sada ćete se naći u jednom tunelu punom vode i nekih neprijatelja. Na drugom kraju su vrata kroz koja morate proći pa se probijte do njih prođite. Sljedeća soba ima škrinju, ali ona nije važna, važna je epruveta s uzorkom vode u jednom stroju. Uzmite je, prođite kroz vrata pa je u sljedećoj sobi ubacite u stroj. Ovo je još jedna zagonetka. Vidjet ćete tri mjerača jedan ispod drugoga i na vrhu četvrti koji pokazuje kako izgleda uzorak vode. Možete rotirati izgled svakog od triju mjerača, a cilj je, kao u lego kockama, namjestiti ih tako da ta tri, spojena jedan na drugi, izgledaju isto kao i uzorak. Kad to uspijete, otključat će se i drugi lokot na vratima ali prije nego idete, ubacite ključ s karticom u desni stroj (sada možete njime pokrenuti dizalo u sobi s parom i pokupiti dolje neke stvarčice). Vratite se do dizala i idite gore. U sobi s dizalom okrenite se nalijevo i prođite kroz vrata za koja ste se namučili. Na kraju hodnika slijedi animacija. Nakon toga produžite do stroja i u nj ubacite CD. Prođite kroz vrata koja će se otvoriti i slijedi borba s Nemesisom. Morate pobijediti u određenom vremenu. Pucajte u nj i u cijevi (kad je on u blizini). Kiselina iz njih će ga oštetiti. Kad ga ubijete, pokupite karticu s tijela znanstvenika i njome otključajte vrata. Sada se vratite do hodnika u kojem ste bili na početku i pomoću kartice otvorite zaključana vrata. Maknite zombije s puta i pokupite biljke te nastavite kroz vrata. Idite do stroja - slijedi animacija nakon koje se spustite niz ljestve. Ovdje je isto škrinja i mjesto za snimanje (preporučujem) pa nastavite dalje. Ući ćete u veliku sobu s eksperimentalnim oružjem. Uključite računalo pokraj oružja i pogledajte sobu. Tri su generatora unutra i ispred svakog baterija (izgleda kao kutija). Jednostavno treba ugurati baterije u generatore po redoslijedu (generatori imaju brojeve na sebi). Kad ugurate prvu, doći će Nemesis (jednostavno ne zna kad treba odustati). Trčite i dalje uguravajte baterije, a tek kad ste ih sve ugurali, namamite Nemesisa ispred oružja. Kad ga dobro pogodi, slijedi animacija i otključavaju se vrata. Izađite kroz njih i... Neeeee! Još se miče!

PRVA MOGUĆNOST:
Ubiti čudovište (slijedi animacija pa izađite iz sobe)

DRUGA MOGUĆNOST:
Pobjeći (izaći ćete van iz sobe)

Ako ništa ne odaberete, vidjet ćete kako je lagano ubiti Nemesisa.

Iza vrata je dizalo, idite dolje i...

Dobili ste svršetak broj 1. Čestitam.

Nadam se da još nije zatvoreno, moram (po)kupiti šibice, streljivo, spreje ve za liječenje i barut

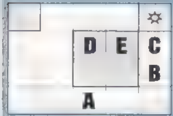
Ima li sličnosti s Larom?

SKOK S MOSTA

Jill će skočiti s mosta pa s mjesta gdje je pala povedite je ravno pa u kanalizaciju. Ondje uđite kroz bliža vrata i naći ćete se u sobi sa škrinjom, ali to nije važno, važna je epruveta s uzorkom vode u jednom stroju. Uzmite je i nastavite kroz vrata pa u sljedećoj sobi ubacite epruvetu u jedan stroj. Ovo je još jedna zagonetka. Vidjet ćete tri mjerača jedan ispod drugoga i na vrhu četvrti koji pokazuje kako izgleda uzorak vode. Možete rotirati izgled svakog od tri mjerača i cilj je, kao u lego kockama, namjestiti tako da sva tri, kad su spojena jedan na drugoga izgledaju kao i uzorak. Kad to uspijete, otključat će se jedan lokot na vratima u drugoj sobi pa idite u tunel s vodom. Slijedi animacija, nakon nje idite kroz druga vrata. U ovoj se sobi probijte do vrata i prođite kroz njih pa idite dizalom gore. U ovoj sobi pokupite mapu, CD sa stola i neke biljke. Izađite iz sobe i pogledajte animaciju pa prođite kroz vrata na kraju hodnika. Tu pokupite ključ i prođite u sljedeću sobu. Treba se igrati s prekidačima da biste si napravili prolaz kroz paru jer valja doći do računala.

Redoslijed kojim morate uključivati prekidače :

1 - A	6 - E
2 - B	7 - E
3 - C	8 - B
4 - A	9 - C
5 - D	10 - računalo (*)
	11 - A - na povratku



Kad aktivirate računalo, otključat će se i drugi lokot na vratima. Sad idite u sobu s dizalom kojim ste maloprije došli i prođite kroz vrata koja su dosad bila zaključana. Idite do kraja hodnika i ubacite CD u stroj te prođite kroz vrata koja će se otvoriti. Slijedi borba s Nemesisom u kojoj morate pobijediti u određenom vremenu. Pucajte u nj, a kad vam je u blizini, u cijevi. Kiselina iz njih će ga oštetiti. Kad ga ubijete, pokupite karticu s tijela znanstvenika i s njom otključajte vrata. Sad možete ići po pojačanje i bacač raketa. Idite skroz dolje do sobe u kojoj ste namještali stroj s uzorkom vode pa upotrijebite ključ s karticom na desnom stroju. Sad možete s njim aktivirati dizalo u sobi s parom i dolje pokupiti oružje i druge stvarčice. Konačno se vratite u hodnik u kojem ste bili na početku i pomoću kartice otvorite zaključana vrata. Maknite zombije s puta i pokupite biljke te nastavite kroz vrata. Na stroju pokupite prijenosni radar i idite do vrata. Slijedi animacija i...

PRVA MOGUĆNOST:
Pregovarajte s Nikolajem (nakon animacije je isto za svaki izbor)

DRUGA MOGUĆNOST:
Uzvratiti vatru na helikopter (samo ako imate bacač raketa, ali isto je za svaki izbor)

Ako se ne odlučite, napravite bilo što od navedenog, na kraju je isto.

Slijedi animacija. Izađite iz sobe kroz vrata i ponovno se vratite. Ponovno je animacija pa se nakon nje spustite niz ljestve. Tu je također škrinja i mjesto za snimanje (preporučujem) pa nastavite dalje. Ući ćete u veliku sobu s eksperimentalnim oružjem. Uključite računalo pokraj oružja i pogledajte sobu. Tri su generatora u sobi i ispred svakog je baterija (izgleda kao kutija). Jednostavno treba ugurati baterije u generatore po redoslijedu (generatori imaju brojeve na sebi). Kad ugurate prvu, doći će Nemesis (jednostavno ne zna kad treba odustati). Trčite i dalje uguravajte baterije, a tek kad ste ih sve ugurali, namamite Nemesisa ispred oružja. Kad ga dobro pogodite, bit će animacija i otključat će se vrata. Izađite kroz njih i... Neeeee! Još se miče!

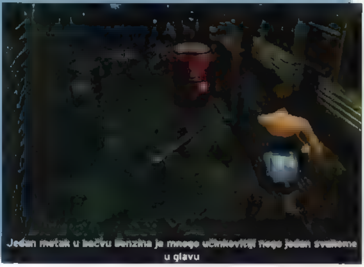
PRVA MOGUĆNOST:
Ubiti čudovište (slijedi animacija pa izađite iz sobe)

DRUGA MOGUĆNOST:
Pobjeći (izaći ćete van iz sobe)

Ako ništa ne odaberete, vidjet ćete kako je lagano ubiti Nemesisa

Iza vrata je dizalom kojim se trebate spustiti dolje i...

Dobili ste svršetak broj 2 (postoje tri verzije ovog svršetka ovisno o izborima).
Čestitam.



Jedan metak u bačvu benzina je mnogo učinkovitiji nego jedan svakome u glavu

NAGRADE ZA KRAJ

Naravno, u svakom nastavku Residenta postoje neke nagrade ako dovoljno dobro završite igru. Ovaj je put ubačena jedna posebna igra. Kad završite igru, moći ćete snimiti poziciju koja je zapravo početak te nagradne igre. Skupina komandosa koju srećete u samom Residentu je imala problema i prije nego ste vi došli u grad. U posebnoj igri vi vodite jednog od njih trojice kroz ulice prepune zombija do cilja. Imate ograničeno vrijeme koje se povećava sa svakim zombijem kojega ubijete (ako ih više ubijete jednim pogotkom - pucajući u bačvu ili koristeći pušku - dobit ćete mnogo više bodova i vremena nego da ih sređujete pojedinačno), a

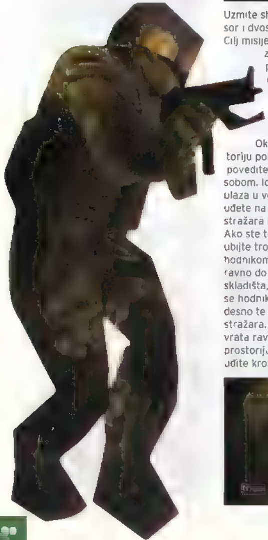
možete spašavati i civile, za što se dobiju dodatni bodovi (civili su u većini slučajeva u građevinama u koje Jill mora ući po predmete potrebne za završavanje igre). Komandosi, pametni kakvi već jesu, ne moraju rješavati nikakve zagonetke, nego se samo borbom probiti do sobe u kojoj je Jill počela igru (koristite mapu za orijentaciju). Na kraju se bodovi pretvaraju u novac s kojim možete kupiti oružje za drugo igranje RE 3. No, uz ovu malu igru, još ćete dobiti i ključ za butik i u njemu nekoliko odora - koliko, ovisi o ranku s kojim ste završili igru. Možete ih dobiti ukupno pet, među kojima je i ona originalna koju je Jill nosila u RE 1. Još jedna zanimljiva stvarčica su epilozi koje dobijete na kraju. Također ovise o ranku, a možete ih dobiti za Jill, Chrisa, Barryja, Leona, Claire, Adu, Hunka i Sherry.

Rainbow Six

DRUGI DIO PROHODA

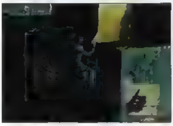
Na prvi pogled prekratak (samo 14 misija), Rainbow Six to svakako nije. Tome u prilog idu vrlo zahtijevne misije ili da se točnije izrazim, dvanaesta misija koja je očigledno najveći problem u cijeloj igri. No, mi smo tu da vam pomognemo...

PIŠE Predrag Grujić



Tko je sumnjao da ova igra neće biti riješena do kraja? Priznajem, 12. je nivo bio zalogaj, ali ne toliko velik da ga ne bih prožvakao. Šalu nastranu, pokušao sam ga odigrati barem stotinjak puta. Uostalom, 12. nivo nije problem samo nama, nego i igračima diljem svijeta. Zahvaljujući mojoj upornosti, nakon koje sam totalno otupio, i mome uredniku koji me prosvijetlio, konačno stigoh do samoga kraja. O.K., dosta je bilo kukanja i samohvale, krenimo odande gdje smo stali u prošlom broju.

Mission 8: Fire Walk, Idaho

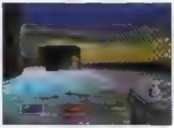


Uzmite shoot gun, hert beat sensor i dvostruku količinu streljiva. Cilj misije je poubijati sve teroriste, zato krenite i uđite na prva vrata lijevo. Sredite ekipu, izađite van produžite desnom stranom pa skrenite lijevo. Kod rampe ubijte stražara u kućic . Okrenite se i uđite u prostoriju pokraj vozila. Izađite van i povedite crvenog specijalca sa sobom. Idite lijevo i dođite do ulaza u veliku zgradu. Prije negol uđete na velika vrata, sredite stražara koji vam dolazi slijeva Ako ste to učinili, uđite unutra i ubijte trojicu stražara, produžite hodnikom ravno pa desno, pa opet ravno do ve ike prostorije, tj. skladišta, sredite dvojicu i vratite se hodnikom u prvu prostoriju desno te sredite sljedećeg stražara. Uđite kroz hidraulička vrata ravno Idite iz prostorije u prostoriju i sredite sve teroriste pa uđite kroz sljedeća hidraulička

vrata sve dok ne dođete u prostoriju gdje vas očekuje posljednji terorist.

Mission 9: Winter Hawk, Idaho

Naoružajte vojnike po želji i krenite s predviđenih pozicija. Cilj je ove misije isti kao i u prijašnjoj. Sredite sve što se miče da biste došli do hangaru u kojem je smješten zrakoplov. Tu je i kraj misije



Mission 10: Red Wolf, Brussels

Pošto je ovo misija oslobađanja talaca, uzmite oružje s prigušivačima, heart beat sensor i krenite s predviđenih pozicija. Uz hodanje, u ovoj je misiji važno dobro se šuljati da vas teroristi ne bi vidjeli ili čuli Krenite s crvenim specijalcom, provalite bravu i izađite kroz druga vrata. Prije nego što uđete u veliku prostoriju, sredite teroristu iza ograde s desne strane gore. Krenite lijevom stranom i popnite se gore.

Sada hodajte i sa snajperom poubijajte teroriste. Zatim idite do prostorije gdje morate osloboditi dvojicu talaca i narediti im da vas prate. Kad ste ih izveli van prebacite se na zelenog specijalca. Uđite kroz vrata , idite hodnikom lijevo pa desno do kraja. Ubijte stražara s lijeve strane hodnika. Vratite se do prvih smeđih vrata Unutra je talac kojeg morate osloboditi, zato oprezno pomoću snajpera skinite teroristu i izvedite taoca van.

Mission 11: Razor Ice "The Orca"

Ekipu naoružajte kao u prijašnjoj misiji. Krenite s crvenim specijalcom, otvorite vrata odmah iznad ljestava ubijte stražara te lijevom stranom prođite kroz prolaz u zidu. Ako vam se tko nađe na putu, sredite ga i uđite na prva vrata zdesna Hodnik vas vodi do stubišta, spustite se po stubama dolje te pratite lijevi hodnik do kraja, zatim uđite na druga tamnija vrata. Doći ćete u omanju komoru. Otvorite sljedeća vrata i sredite stražara koji stoji iznad Hodajte prostorijom dok ne dođete u tamniji hodnik. Zatim uđite u sljedeću prostoriju i sredite stražara, usput ćete naći taoca kojeg morate osloboditi Sad ga još samo izvedite van isto onako kako ste i došli

Mission 12: Black Star, Hong Kong

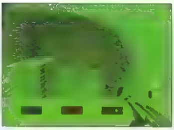
Konačno smo došli do rješenja 12 misije kao što sam i obećao. Pridržavajte se mojih uputa jer doista ne znam na koji biste je još način mogli proći.

U misiji je od presudne važnosti hodanje i šuljanje, u protivnom ćete natjerati osiguranje u potragu za vama, a prioritet za prolazak misije je izbjegavati kontakt sa stražom. Uostalom, većina koji su igrali ovu igru znat će o čemu govorim, zato krenimo. Opremite ekipu heart beat sensorom, lock-pick kitom i najlakšim odijelom. Što se tiče oružja, nebitno je što ćete uzeti jer vam neće trebati. Povedite jednog specijalca sa sobom, otvorite vrata i uđite u hodnik. Naredite mu neka vas pričeka. Idite lijevo pokraj bazena, pa ravno u prostoriju. S lijeve strane je dizalo, a desno od njega, nasred prostorije, na podu je bijela kocka koja stanete li na nju uključuje alarm i uzbunjuje stražu. Prije negoli stanete na nju, uđite u dizalo i skrijte se. Sad krenite sa specijalcem kojeg ste ostavili da vas čeka. Idite pokraj bazena, ali lijevo. Uđite kroz dvostruka otvorena vrata, samo nemojte ići do kraja hodnika jer je stražar s desne strane. Zato uđite na lijeva vrata te oprezno uđite u prostoriju da vas ne primijeti. Zatvorite vrata za sobom. Prebacite se na specijalca u dizalu i izađite van trčeći, stanite na kocku da biste aktivirali alarm i vratite se brzo u dizalo. Prebacite se sada na drugog specijalca i pritiskom na "select" gledajte kuda se kreće stražar. Kad uđe u prostoriju s dizalom, izađite brzo van i idite do zelenog lasera. Prođite kroz nj, upalit će se još jedan alarm, zatim uđite u pokrajnju prostoriju te trčite lijevom stranom zida da biste stali na sljedeću kocku. Sad prođite kroz dvostruka vrata na drugoj strani prostorije, zatvorite ih za sobom i stanite ispred drugih vrata, ali ih nemojte otvarati. Stisnite "select" i [illegible] gdje ste namamili stražu. Ako ste dvojicu stražara namamili u prostoriju u kojoj ste prije bili, otvorite vrata i trčeći stanite na kocku iza leđa koja će pokrenuti još jedan alarm. Kad straža pođe prema [illegible] prostoriji, otrčite hodnikom [illegible]no pa desno do prostorije gdje ste bili skriveni, tj. do kupaonice i zatvorite vrata za sobom. Prebacite se na specijalca u dizalu te izađite i pokrenite alarm da biste namamili onu dvojicu stražara koju ste i maloprije mamili. Ako vam je to uspjelo nakon više pokušaja, izjurite sa specijalcom koji se nalazi u kupaonici lijevo do prve prostorije, ali nemojte uključivati alarm, zatim kroz tu prostoriju do sljedeće, dok ne dođete do sigurnosnog lasera. Sad provjerite vraća li se straža, ako se vraća, namamite ih opet iz dizala. Kod sigurnosnog lasera krenite lijevom stranom do sljedeće prostorije, samo nemojte odmah ulaziti unutra. U prostoriji je sigurnosna kamera iznad vrata. Pričekajte da bude okrenuta na lijevu stranu pa brzo uđite unutra desno do knjižnice. Ako vas je već kamera vidjela i upalio se alarm, trčite brzo kroz knjižnicu, izađite van i trčite gore po stubama desnom stranom i uđite na prva vrata desno. Zatvorite ih za sobom i pričekajte da se stiša uzbuna. Na suprotnoj strani sljedeće prostorije, prije nego što uđete s na

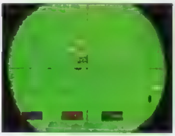
perom iz prve prostorije, tj. hodnika, laganim pomicanjem pokušajte pronaći kameru koja je gore ravno, na stropu. Ona vas ne smije vidjeti, a ako vas ipak ugleda, doći će straža i propast će misija. Zato pričekajte da bude okrenuta vama nasuprot pa tek onda trčite u kut prostorije tako da budete ispod nje. Kad bude okrenuta ulijevo, hodajte do sljedećih vrata i stići ćete na veliki balkon. Uđite na vrata sa suprotne strane balkona i idite lijevo. Nakon što ste stali na kocku koja je upalila alarm, brzo uđite u prostoriju i skrijte se unutra dok stražar ne ode. Iz te prostorije uđite u sljedeću i uzmite podatke iz računala na stolu, ali nemojte stati na kocku u prostoriji. Kad ste uzeli podatke, oprezno idite do balkona da vas stražar ne vidi, a ako ste slučajno uključili alarm, brzo trčite na balkon i skočite dolje. Na poziciji ste s koje ste krenuli, uđite kroz vrata gdje vas čeka treći specijalac. Sad još samo dovedite specijalca iz dizala do ostale dvojice. Tu je konačno kraj 12. misije.

Mission 13: Wild Arrow, Sydney

U ovoj misiji možete uzeti jače naoružanje. Krenite s početnih



pozicija i skočite u kanalizacijski tunel. Krenite hodnikom ravno pa desno, sredite trojicu stražara i popnite se ljestvama s lijeve strane na platformu. Uđite kroz plava vrata i popnite se stubama do sljedećih. Uđite u prostoriju i odmah na izlasku sredite teroristu. Idite hodnikom dvaput desno, pa lijevo. Otvorite dvostruka plava vrata i uđite u prostoriju sa strojevima. Kod drugog ćete stroja s lijeve strane naći kapsulu s virusom, ali ih nemojte dirati. Sad se prebacite na sljedećeg specijalca, npr. zelenog. S njim dođite u istu prostoriju. Ondje je još jedna kapsula pa ga ostavite pokraj nje.



Krenite s crvenim i uđite u hodnik gdje su ostala dvojica, nađite vrata s oznakom B2. Popnite se na kat i budite brzi na okidaču, u protivnom će straža upaliti alarm. Krenite lijevo i pratite hodnik sve dok ne dođete do dviju prostorija s rešetkama, uđite u drugu, u kojoj je računalo. Pomoću njega možete otkloniti osiguranje s kapsula na 25 sekundi. Kad vrijeme počne odbrojavati, prebacite se na ostale specijalce i deaktivirajte kapsule jednu po jednu.

Mission 14: Mystic Tiger, Brazil

Uzmite dvostruku porciju streljiva i krenite s crvenim specijalcom. Uđite kroz vrata, u velikoj prostoriji sredite trojicu stražara. Usput sredite i kameru u prostoriji zbog koje će dosadno zvoniti alarm.

Zatim idite hodnikom lijevo i pratite ga dok ne dođete do velike prostorije s ljestvama. Uđite kroz hidraulička vrata i doći ćete u veliku halu. Sredite svakog tko vam se nađe na putu. Idite kroz halu ravno pa lijevo do sljedećih vrata, uđite u prostoriju i vidjet ćete naučnika u bijeloj kuti - ako hoćete, možete ga srediti onako iz gušta. Sad krenite do sljedeće prostorije, otvorite hidraulička vrata, pazite, kod izlaza vas čekaju stražari u mraku. Kad ih sredite, krenite hodnikom lijevo pa se popnite spiralnim stubištem gore. Kad uđete u veliku prostoriju krenite lijevo, otvorite vrata i uđite. Kod izlaza vas čeka veća grupa terorista, sredite ih. Zatim idite hodnikom lijevo do velike kupole gdje je osoba koju morate uloviti ali i kraj igre.

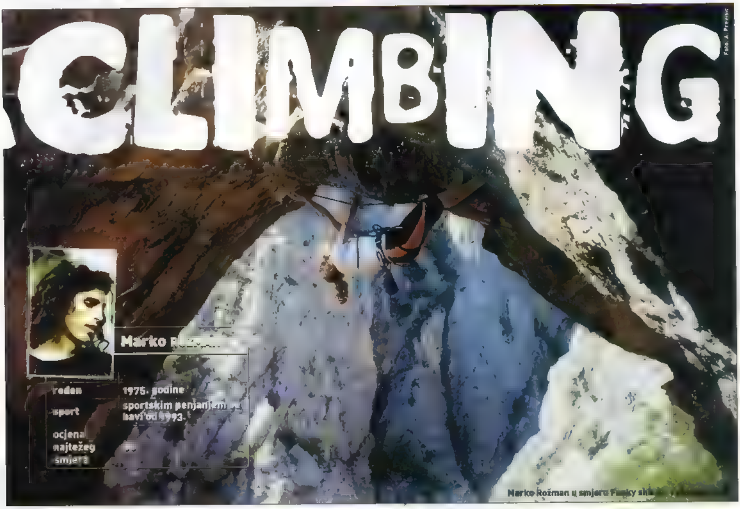
SAMOUBOJSTVO IZ ZASJEDE

Ako je u prostoriji više neprijatelja, korisna stvarčica je "DOOR CHARGE" ili eksploziv za vrata.

Postavite ga i aktivirajte iz zaklona kad ih neprijatelj pokuša otvoriti pazeći da ne raznesete i sebe. Da biste iznenadili neprijatelja, a ne on vas, hodajte i trčite samo ako morate. Rezerviste ili zamjenu za vaše poginule suborce pokušajte izbjegavati jer nemaju pojma ni o čemu i laka su meta. Radije odigrate misiju ponovno jer će vam dobra ekipa poslije itekako trebati.

KAD JEDNOM VIDITE POŽELJET ĆETE POKUŠATI

SPORTSKO PENJANJE FREE CLIMBING



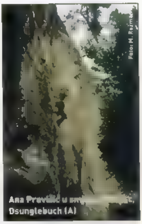
Marko Rožman u smjeru Funky sh

Svladati prirodu i podrediti je sebi bilo je oduvijek jedno od najizraženijih ljudskih nastojanja. Premostiti sve prepreke, popeti se na najviši vrh, otići gdje nitko prije nije bio. A nakon što je dovoljno dugo gledao u stijenu, prvi se čovjek jednoga dana odlučio na nju i popeti. Danas, nekoliko milijuna godina poslije, čovjek čini isto. Jedino se stijena malo promjenila. A malo i čovjek. Samo je želja ostala ista...

s Markom razgovarao i tekst priredio **Amar Rešić**

Dugo su se mnoge mudre glave sporile i mnogo je stoljeća prošlo da bi se ustvrdila jedna zapravo vrlo očita činjenica: ljudi su čudna bića. U svojoj nutrini kriju mnoge porive koji na prvi pogled i nisu tako lako objašnjivi, a svrha postojanja i upražnjavanja nekih aktivnosti neće nikad biti potpuno jasna. Jer kako drugačije doli čudnom nazvati želju da čovjek leti poput ptice ili se kreće brzo poput geparda iako za to nema predispoziciје, a i što će mu, na kraju krajeva, sve to? No, jedna od najvećih misterija ljudske psihologije zasigurno će zauvijek ostati nerazjašnjena, a to je, zašto se popeti gore (gdje god to bilo) da bi se spustili dolje? Koji su to porivi što čovjeka nagone na takvu radnju? Čemu se mučiti u prirodi kad možeš ležati ispred televizora i ne raditi ništa? Gdje je kraj izazovima što ih čovjek sebe postavlja? I koliko to, prije svega, stoji? Odgovore na ta i takva pitanja potražil smo kod osobe koja je najstručnija za njihovo davanje. Upoznat ćemo vas s čarima sporta jednostavno nazvanog **sportsko penjanje**.

Sportsko se penjanje razvi- [illegible] alpinizma [illegible] mnogo dodirn[illegible] [illegible] razlike [illegible] [illegible] da se ta vrsta penjanja [illegible] zasebnu dis[illegible] te da zahtijeva [illegible] upravo spec[illegible] [illegible] koje posjeduje [illegible] među [illegible] [illegible] sporta [illegible]



Ana Prevšić u [illegible], Dsunglebuch (A)

Penjanje bouldera

Penjanje bouldera se najčešće svodi na nekoliko pokreta ekstremne težine, a da se na takav kamen nije lako popeti, govori i izjava jednog od najboljih američkih penjača Rona Kauka da se "teže popeti na boulder Midnight Lightning (težina 7b+), nego na Mt. Everest." Mnogi su se alpinisti zgražali nad tom izjavom, no činjenica je da se na Midnight Ligtning godinama nitko nije popeo, a na Everest su se popeli mnogi.

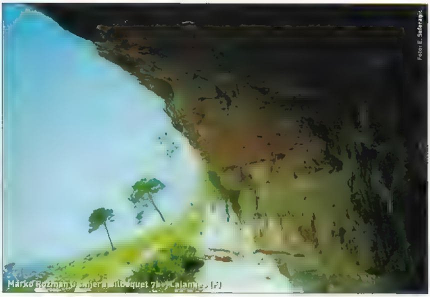


Foto: E. Šaferagić

Marko Rožman u smjeru ... 7b+, Kalamje (I)

svladavanja stijena koja su u konačnici dovela do proširivanja sporta po cijelom svijetu, skoro je došlo do stvaranja posebnih pravila koja su odredila sam sport. Kao i s drugim sportovima sportskim se penjanjem može baviti rekreacijski ili natjecateljski, a razlikuju se po disciplinama i po mjestu održavanja. Rekreacijsko se penjanje održava uglavnom u prirodi, dok se natjecanja održavaju na posebnim umjetnim stijenama. Penjanje u prirodi posjeduje tri oblika: penjanje bouldera (stijene visoke samo nekoliko metara), penjanje po niskim stijenama (do 50 metara) te big wall, tj. penjanje po visokim stijenama (nekoliko stotina metara).

Natjecateljsko penjanje postoji tek petnaestak godina, a prvo je natjecanje održano u Italiji 1985. Internacionalna alpinistička unija UIAA je pravovaljano prihvatila sportsko penjanje još 1987., kada je na sportskom brdu Marjan održano jedno od prvih natjecanja u svijetu. Definiranjem natjecateljskih pravila uskoro se odustalo od penjanja u prirodi te se zbog tehničkih razloga sve više počelo prelaziti na umjetne stijene. Osim klasičnog uspona gdje se boduje visina ispenjanog smjera, postoje brzinska natjecanja gdje se unutar vremena prelaze određene dionice te natjecanja u penjanju umjetnih bouldera.

U sportskom se penjanju koristi isključivo snaga mišića ruku i nogu, dok tehnička oprema služi kao osiguranje u slučaju pada. Uz penjačke tenisice za penjanje u osnovnu opremu spada i vrećica za magnezij te uže i komplet ... za osiguranje i uže.

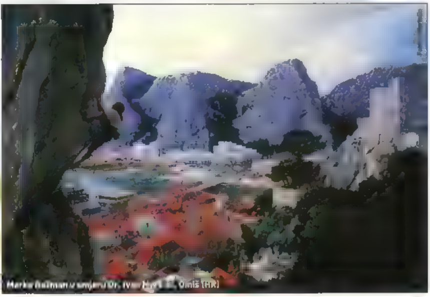
Foto: V. Karlkančić

Marko Rožman u smjeru Libellula 7c+, Val Cetvera (I)

oprema podređena olakšavanju samog uspona, dok se tek ... mada na važnu ... koristi za osiguranje sa ... penjača. S obzirom na penjanje preuzeo bas ... ova ... opreme ... prilagodba svojim potrebama te izbacilo sve one dijelove koji mogu pomoći u napredovanju, oslonivši se tako samo na snagu i na umješnost samog penjača. Marko Rožman se sportskim penjanjem bavi od 1993. ... hrvatskog penjačkog kupa, višestruki ... Hrvatske u sportskom ... pobjednik ... boulder kupa ... 7. mjesto na ... boulder kupu ... Apezzo ... trener ... svom ... Svarog ... Prvo treba napomenuti kako je suprotno od uobičajenog razmišljanja, sportsko penjanje vrlo siguran sport. Naravno, treba se pridržavati određenih pravila koja se svladavaju ... adekvatnih ... bez opasna ...

Marjane, Marjane

Mada je to teško zamisliti, u stvari nema ničega opasnog u penjanju na nekoliko stotina metara visoku stijenu učvršćen samo s najosnovnim oblicima osiguranja. Sportsko penjanje najveći svoju atraktivnost duguje upravo takvom pristupu gdje se uz naizgled minimalno osiguranje uz ... maksimalnoj pogibelji u stvarnosti je situacija ipak malo drugačija, jer je sigurnost penjača ipak na prvom mjestu. Sva je oprema gotovo neuništiva i višestruko testirana. Ako se tijekom uspona penjač pridržava svih pravila, nema nikakve šanse za ozljede, a u slučaju eventualnog pada oprema je ta koja se brine za potpunu sigurnost. Ostalom padije sastavni dio sportskog penjanja i on se ne izbjegava jer se jednostavno vrlo često događa." Šezdesete godine ovog stoljeća bile su presudne za afirmiranje sportskog penjanja kao posebne alpinističke discipline. Tada su naime počeli eksperimenti ... novim načinima ... stilovima



Marko Rožman u smjeru Dr. Ivan ..., Omiš (HR)

Ivan Lisica u smjeru Pravi Ćiril 7b, Omiš (HR)

Prvi, drugi i treći sport

Marko veliku pozornost pridaje i pravilnom učenju tehnika te vježbanju i ojačavanju potrebnih mišića. "Kad se netko odluči na bavljenje ovim sportom, nužno je da pronađe teraj (kakav u našoj zagrebačkoj gri možete i vi osvojiti) gdje će naučiti tehnike uspona. Tehnike [illegible] bez svladavanja [illegible] potrebnih znanja može postati poprilično opasno. [illegible] zbog lakšeg svladavanja uspona penjanje na [illegible] dvoja u paru nepridržavanje pravila i nestručnost mogli bi lako ugroziti živote obojice, stoga je tečaj mjesto gdje će se budući penjač najbolje upoznati s izazovima koji ga očekuju. Također je važno i treniranje tjelesne izdržljivosti te snage ruku i nogu, a najveća se pozornost poklanja treningu jačine prstiju koji su osnovni penjački alat."

Sportskim se penjanjem u Hrvatskoj i svijetu svakog dana bavi sve više ljudi, a razloga je za to nekoliko. To je jedan od najboljih načina razgibavanja mišića tijela, a

Zanimljivo je kako vrsta penjanja nije uvijek [illegible] mjenja. "Najrasprostranjeniji oblik sportskog penjanja je penjanje po niskim stijenama, bile one prirodne ili umjetne. Razlog tome je [illegible] hova pristupačnost i [illegible] tivno lagano uređivanje. Uređivanje je zapravo pripremanje stijene, u rupe izbušene u željenom smjeru [illegible] se postoje umeću komplet kojima se penjač uspinje prema vrhu. Po težini i pristupačnosti smjera određuje se i njegova težina, gdje je 2a najlakši, a 9a najteži smjer."

Na televiziji se najčešće mogu vidjeti [illegible] penjanja baš na umjetnim stijenama. Takvu stijenu koristimo i u našem klubu. Ona se sastoji od nekoliko ploha postavljenih pod različitim kutovima tako da imamo potpunu slobodu u prilagođavanju smjera i postavljanju grifova (izbo[illegible]) pomaže pri penjanju. Penjanje po takvoj stijeni kudikamo teže od onog u prirodi jer vađenjem samo jednog grifa [illegible] kompliciranih [illegible] razmjera [illegible] i prijeko potrebno [illegible] pri treningu [illegible]

Svjetski kup u Kranju '97

Najveća se pozornost poklanja treningu jačine prstiju koji su osnovni penjački alat

Ana Previšić u smjeru Kala 6a, Omiš (HR)

Oprema

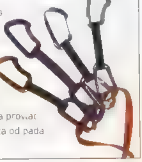
Iako se u Hrvatskoj ne može baš lako pronaći oprema za sportsko penjanje, klubovi članovima omogućuju vrlo povoljnu nabavku, uz uvijek dobro došao stručni savjet. Same opreme nema mnogo (što je prednost), nije previše skupa (prednost broj dva), a dijeli se i u nekoliko skupina:

Penjačice - [illegible] vrsta tenis cipela s gumenim ojačanjem koje [illegible] [illegible] prianjanje za gotovo bilo kakve izbočine [illegible] razgovora baratalo se veličinama od dva milimetra, stoga je važno primijetiti kako su penjačice vjerojatno najpreciznija obuća (kad izrađena). Cijena: +400kn

Vrećica za magnezij - [illegible] tijekom penjanja dolazi do pojačanog znojenja, magnezij će prste i šaku održati suhima te povećati trenje. Neki modeli vrećica dolaze i s pratećom četkicom za čišćenje gr[illegible]

Penjački pojas - služi za osiguravanje prilikom svih vrsta penjanja [illegible]

Penjačko uže - [illegible] od raznih vrsta materijala, dužina mu se kreće oko [illegible] metara, moguće ga je nabaviti u [illegible] denicama boja i uzoraka kom[illegible] [illegible] za različita vezivanja tijekom [illegible] se preporučuje [illegible] Cijena: +600kn



Komplet - ako je na prvi pogled vidljivo da su to zapravo dva karabinera međusobno spojena [illegible] dio opreme naziva u komplet. Kompleti se umeću u predhodno izbušene [illegible] dok se u [illegible] jedan od karabinera provlači uže. Takva kombinacija [illegible] partnerom osigurava penjača od pada. Cijena: +80kn

Hrvatski je sport uspio izgubiti i jednu od prvih umjetnih stijena u ovom dijelu Europe koja je još 1989. bila sagrađena u zagrebačkom Domu Sportova

kako je u rekreacijskom dijelu posredno povezano s prirodom, lako je pronać razloge njegove sve veće popularnosti. Kratko razdoblje učenja (oko mjesec dana) te mogućnost da se njime bave svi uzrasti, od djece do najstarijih, svakako su utjecali na porast zani

Marko Krasnić u smjeru Ertana 7b+, Erto (I)

manja za taj sport, a dodamo li tome i relativno malu količinu opreme potrebne za uspješan i siguran uspon te u odnosu na ostale sportove njenu nisku cijenu, prednosti sportskog penjanja brzo izlaze na vidjelo.

U Hrvatskoj postoji nekoliko penjačkih klubova, i to u Zagrebu, Rijeci, Splitu, Puli

mnogim drugim gradovima dok je samih terena za penjanje uistinu mnogo i svakom se danom otkrivaju novi. No, zbog relativne udaljenosti penjališta poput onog u Omišu ili gotovo najboljeg hrvatskog penjališta Paklenice, mnogi su zagrebački penjači za razliku od onih splitskih ko[...] Mar[...]an, [...] greda relativno blizu, kao najbliže odredište za rekreaciju i trening odabrali su susjednu nam Sloveniju.

"U Sloveniji postoji neko[...] ko penjališta, no najbolje je Osp kod Kopra, te [...]boje, blizu Celja, gdje se često mogu sresti mnoge obitelji koje se zajedno penju. Naša su penjališta također odlična. Ono Omiško pogodno je i tijekom zimske i ljetne sezone, dok Paklenica zbog svojih iznimnih ljepota [...] praksu postat odredište penjača iz cijelog svijeta.

No, da sve ne bi bilo lijepo kao što bi trebalo biti, pobr[...] PDV [...] još nek[...] zao[...] tatc[...] iz prošlih vremena. Kampiranje je u Hrvatskoj [...] kuplje nego u Italiji [...] Sloveniji, a razloge treba tražit u još nedovoljnom zanimanju za neke druge

Ana Previšić u smjeru No.7 6a, Erto (I)

Klubovi

Svi zainteresirani da postanu dijelom male, ali sretne obitelji sportskih penjača mogu se javiti na sljedeće adrese, gdje će pustiti krv, suze i znoj i to zahvaljući vlastitoj želji za penjanjem. Tko želi, neka se i javi:

ZAGREB SPK "Svarog", tel. 34 90 975 (kontakt: Vedran Vračar) **treninzi:** SD "Sutinska vrela", Dvoriček 2, Podsused (četvrtkom od 19 do 21h)

PULA PD "Glas [...]stre", 43. istarske divizi[...]

ZADAR PD "Paklenica", Perivoj kraljice Jelene Medijevne bb

SPLIT HPD "Mosor", Marmontova [...]

OMIŠ SPK "Malduk", okupljalište i informacije u caffe baru [...]

RIJEKA [...]RAK" prostorije O.Š. "Vladimir Gortan", srijedom od 19 do 20h

Marko Reiman u smjeru Štefica 7b+, Pokojec (HR)

[...]portove osim nogometa, [...]ke [...] ostalih, no nadamo [...] daljnjom popularizacijom sportskog penjanja i ta prepreka biti uklonjena."

Iako je u medijima često [illegible] adresu redakcije unaprijed zahvalan, op. aut.), slobodno re[...] sportsko penja[...] jedan od prvih sp[...] međunarodnim priznanje[...] Hrvatski je planinarski savez bio prvi sportski savez koji je dobio takvu vrstu međunarodne potpore, no na veliku [illegible] nekih drugih stvari uspio

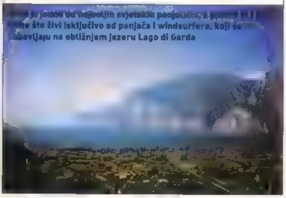
izgubiti i jednu od prvih [illegible] zagrebačkom Domu Sportova. Danas skuplja prašinu u nekom skladištu, no budućnost cijele priče ipak malo svijetlija.

Svaki se dan sve više ljudi okreće zdravom načinu življenja [...] zapravo idealan način za upražnjavanje potrebe bavljenja nekim sportom i istodobnog boravka u prirodi. Njime se bave i ljudi koji inače treniraju brdski biciklizam, speleologiju, paragliding ili neki drugi sport jer time ništa ne gube [illegible]

Kako proljeće po[...]ak [illegible] lijepe stvari spremaju u životu (Fear Effect, C[...] McRae Rally2), možda [...] ipak vrijeme da sivu kutijicu zamijenite s pedeset metara užeta, vrećicom za magnezij i penjačicama p[...] [illegible] klub. Uostalom, [...] Stallone tek tako posta[...] Cliffhanger. Prije toga je barem malo morao biti Rambo. A kako samo Bog zna što sam htio reći ovim posljednjim dvjema re[...]cama, ovdje ću zav[...] tekst pa se vidimo kad [illegible]

Kamo na penjanje

Osim gorespomenutih odredišta, strast za penjanjem možete utažiti i na različitim dijelovima svijeta. Tako možete otići u Tajland (i kupiti si PlayStation 2 prije svih ostalih u Hrvatskoj), SAD, Australiju, a ako nemate baš mnogo novca, zadovoljit ćete se i izletima u Francusku (poznata odredišta su Les Calanques, Volx, Boux, itd...), Španjolsku (Siurana, Cuenca, Monserat) te u blisku nam Italiju (Erto, Finalle i Arco).


[...] je jedno od najboljih svjetskih penjališta, [...] što živi isključivo od penjača i windsurfera, koji se [...]bavljaju na obližnjem jezeru Lago di Garda

Tomislav Habulin u smjeru Čev[...] Burjakove Peći (HR)

nagradna igra

3 čitatelja nagrađujemo s tečajem sportskog penjanja

PSX i SPK "svarog" te nagrađuju!

nagradno pitanje:

Kako se zovu tenisice za penjanje s posebnim gumenim ojačanjem?

početak tečaja	**01.04.2000.**
trajanje	**mjesec dana**
oprema	**osigurana**
kontakt telefon	**349 09 75 (vedran vračar)**

Ako znaš odgovor na naše nagradno pitanje, ispuni kupon, nalijepi ga na dopisnicu i pošalji na adresu redakcije: **Janus Press d.o.o., Majstora Radonje 10/1, 10000 Zagreb** Sretno!

NAGRADNI KUPON

odgovor na nagradno pitanje

Ime i prezime:

adresa:

telefon:

e-mail:

Matrix iliti glavom u pijesak

Danijel Reškovac

Nasilje u igrama: nasilje u ogledalu

Sao Paolo - Jedan je obožavatelj popularne igre Duke`n Nukem nakon mnogobrojnog uvježbavanja u kokanju svemirskih prasaca odlučio svoju vještinu provjeriti i u praksi. Izašavši pred lokalno kino s automatskom puškom i par granata u ruci, korak po korak, ponovio je svaki plesni okret iz igre. Napravivši kaos u parteru, pokušao je isto i na balkonu. Tek intervencijom jakih snaga brazilskog MUP-a zaustavljen je i priveden. Rezultat: 14 poginulih i mnoštvo ranjenih.

Možda je ovaj tekstić trebao, kako je i bilo planirano, biti objavljen u božićnom broju. Radi mira i razigranosti Božića, ipak smo preskočili ovu temu, zajedno s vijestima koje bi trebale, kako im i samo ime kaže, biti pravovremene. No za neke stvari nikad nije kasno...

Vijest kao vijest, možda vam je i promakla u moru sličnih, jedino što je mene začudilo jest njen izostanak na stranicama kompjutorskih časopisa. Sumnjam da je posrijedi osjećaj kolektivne krivnje, jer tko bi mogao pretpostaviti da će obična igra, ma koliko bila nasilna, potaknuti kakvog frustriranog manijaka na takav čin. Naposljetku, sve igre takvog tipa namjerno se i prave s izmišljenim, a ne ljudskim protivnicima namijenjenima za odstrijel (jeste li primijetili da u najpopularnijim i najreklamiranijim igrama uvijek upucavamo kojekakve aliene ili bića iz horrorca upravo radi straha proizvođača od zabrane ili cenzure). Tim više nas ova vijest ostavlja u razmišljanju jer - možda su sve one udruge smjernih građana i u pravu kad kažu da je nasilje nasilje, bez obzira u kakvom ga obliku konzumirali. Ja sam se sigurno, kao pratitelj kompjutorskog tiska na ovim prostorima od njegovih početaka, zamislio i prisjetio brojnih recenzija igrica čiji su opisi znali biti još krvaviji nego igra sama.

Ako se prisjetimo početaka kompjutorskih igrica, uvijek je tu bilo nekog njupanja, gaženja i lomljenja,

koje je grafičke nedostatke nadomještalo dobrom dozom (crnog) humora i simpatičnosti. Izuzmemo li tetrise i kartaške igre, čak je i u dvopikselastom Jet Set Willyju bilo scena smiješnog ubijanja, a u Pacmenovoj gastronomskoj neutaživosti možda leži klica budućih Jack The Ripper prosipanja crijeva. Razvojem i usavršavanjem grafičkih mogućnosti naših ljubimaca svijet iza zaslona je počeo izgledati sve sličniji onom pravom, i tu počinju problemi. Svijet stvoren *savršenom* ljudskom rukom ne može biti vjerno repliciran u igrama nema li onoga što je dio našeg svakodnevnog života- nasilja. Ako mi ne vjerujete, zaigrajte Barbie ili neku kartašku igru na svom kompjutoru i izmjerite vrijeme potrebno do učitavanja neke zanimljivije i nasilnije.

Upitate li bilo kojeg povjesničara da drugim riječima imenuje povijest ljudskog roda, uvijek će se prije nazvati poviješću nasilja, nego poviješću ljubavi i dobrih djela. I onda se takav svijet, koji glorificira najkrvavije grandiozne bitke, a njihove pobjednike veliča kao heroje, zgraža nad nasiljem u igricama! *Kajgod.*

Neki dan me je naša Nevenčica izvela (izvela, zašto ne) na stranice Joe Cartoona na Webu. Za one koji ne znaju, Joe je već postao legenda svojim crnohumornim crtićima u kojima često levitira na granici humora i dobroga ukusa (što je nakon *Američke pite* kreativnim Amerikancima postao velik problem). Uglavnom, skinuli smo nekoliko crtića i dobro se nasmijali žabi razvaljenih crijeva u mikseru i njenim komentarima, najjednostavnijoj igri na netu - Shot The Singer (stisneš gumb i rastočiš pjevača, nakon čega ti kompjutor kaže:"You win! Want more?"), ali kad sam trebao pritiskom terminirati simpatičnog miša koji pleše disko, i koji je molio za svoj animirani život, stvar mi je malo dosadila. Nije kriv Joe Cartoon, niti mi koji ga pritiskamo, niti događaji koji mu daju inspiraciju, niti otac koji mu je u trinaestoj opalio gadnu šamarčinu, svijet je jednostavno takav kakav jest, pun nasilja. Što ne znači da ga ne trebamo mijenjati.

A danas me je jedna mama, pročitavši sinovljevu lektiru, skoro gađala bajkama braće Grimm u glavu. Zaprepaštena količinom nasilja u većini tih poučnih priča, spominjala je, opet, neka crijeva, deranja i proždiranja. Srećom, ja ne čitam takve bedastoće. Srećom, u školskoj knjižnici nema bajki koje je skupljao Charles Perault. Prema tim pričicama koje je Charles pisao po izvornoj narodnoj predaji u 18. stoljeću, svi nastavci Petaka trinaestih, Djece kukuruza i Fredijevih noćnih mora izgledaju kao da su došli iz Disneylanda.

Zna mama, a znamo i mi da se jedini i najbolji odgoj daje primjerom. I naravno da pobjesni, kao i mi, kad primjeti i najmanji zametak nasilja u ponašanju svoga djeteta. Bijes je tim veći što u tom nasilju otkrivamo ponašanje okoline, a prava panika nastaje kad u tome prepoznamo svoje ponašanje. A nasilje u kompjutorskim igricama tek je blijedi odsjaj stvarnog svijeta. Svijeta kojem bi po nekim pojavnostima

bolje bilo da ostane zakopan s one strane zaslona.

Nedavno, ispred jedne zagrebačke škole, u grmlju, umotana u plahtu, prve daške smrznute zore nije osjetila divna djevojčica, učenica petog razreda. Sumnjam da je njezin silovatelj i ubojica ikad igrao kompjutorske igre. Ali sam siguran da bi se svo komprimirano nasilje iz igara oslobodilo u mojem ili vašem bijesu kad bismo ga našli.

Doviđenja, S. u nekom boljem svijetu...

[21. 2. novinarska ekipa PSX-a intervjuirat će tvorce slavnog Gran Turismo 2000 iz tvrtke Polyphony Digital]

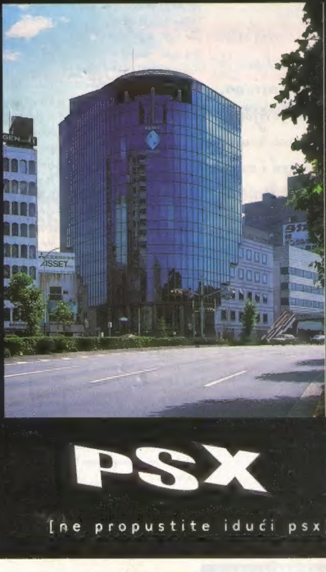
21. 2. 2000.

Sony Computer Entertainment Inc.

Sumitomo Nakano-Sakaue Bldg

38-1, Chuo 1 - Chome

Tokyo



PSX

[ne propustite idući psx]

odaberite!

[mi imamo sve što trebate]

MelComp

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA

MelComp d.o.o.
Ivana Severa 15, HR - 42000 Varaždin
centrala: **042/405-000**
fax: **042/405-001**
prodaja: **042/405-002**
URL: **http://www.melcomp.hr**
e-mail: **servis@melcomp.hr, melnjak@melcomp.hr**

našu robu potražite kod naših partnera

DEALERI VELEPRODAJA

GLOBUS PARTNER Zagreb (01) 481-7700, **TEHNIČAR COMPUTERS** Zagreb (01) 3837-163, **KERNER** Zagreb (01) 3862-141, **INFRA** Osijek (031) 378-566, **TEXPERT** Đakovo (031) 816-439, **BMB NETCOM** Karlovac (047) 621-823, **COMWARE** Split (021) 349-063, **KOM-PAST** Krapina (049) 371-409, **IRI ECONOMIC** Opatija (051) 218-340, **OFFICE COMPUTERS** Hvar (021) 741-749, **FOTON** Krapina (049) 376-710, **HOBIT** Rijeka (051) 336-280, **LIMEX** Čakovec (040) 314-656, **KONTO** Požega (034) 281-580, **ARKA SERVIS** Koprivnica (048) 642-322, **JES** Nova Gradiška (035) 362-482, **FARN d.o.o**. Rovinj (052) 830-333, **IBIS** Virje (048) 897-232, **POS-TRADE** Split (021) 357-150, **IN SERVIS** Ludbreg (042) 810-074, **KONTO** Varaždin (042) 313-608

DEALERI MALOPRODAJA

BIROSTROJ COMPUTERS Zagreb (01) 3841-439, **HOBIT** 336-280, **IN SERVIS** (042) 665 074, **PRODAJNI CENTAR 93** (01) 4817-701, **MISLAV INFORMATIKA** Slavonski Brod (035) 443-149

ZOLA
SVE ZA PlayStation
IGRE, KONZOLE I KONTROLERI
NAJNIŽE CIJENE
www.zola.hr
PRODAVAONICA 1
Nova cesta 115, Zagreb
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr
NOVO!
PRODAVAONICA 2
Trg senjskih uskoka 8, Zagreb
tel. (01) 6526-755
fax (01) 6529-248
e-mail trgovina2@zola.hr
1 Mb MEMORY CARDS
DUAL FORCE™ PSX ANALOGUE JOYPAD
GAMESTER LMP PSX EURO AV LEAD
NOVO!
TRGOVINA PUTEM INTERNETA
YAMAHA, SAITEK, LMP JOYSTICKE, VOLANE I GAME PADOVE NARUČITE PUTEM INTERNETA NA ADRESI
www.zola. hr
SAITEK RX150 Racing Wheel
DUAL FORCE™ STEERING WHEEL With Foot Pedals
SAITEK PX3000 Tilt Double Shock
SAITEK PX2500 Double Shock
ZA ČLANOVE HACKER CLUBA POPUST 5 %
EPSON
HEWLETT PACKARD
FUJITSU
YAMAHA
Panasonic
COMPAQ